08 2018 | 251
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

WORLD OF WARCRAFT
БИТВА ЗА АЗЕРОТ

CYBERPUNK 2077 • SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE • RESIDENT EVIL 2 REMAKE • **FALLOUT 76**
ANTHEM • BATTLEFIELD V • **METRO EXODUS** • HORIZON 4 • ORI AND THE WILL OF THE WISPS
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY • DAYS GONE • OVERKILL'S THE WALKING DEAD • RAGE 2 • AGONY
THE LAST OF US PART II • CONAN EXILES • HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION • VAMPYR

9 771560 258026 18008
ИгроМедиа

МИР ФАНТАСТИКИ mirf.ru

16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
- ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ

ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»?
КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Какая приятная штука – неведение. Я вот пишу это вступительное слово в самый разгар Чемпионата мира по футболу. И я не знаю, кто победит. А вы, читая эти строки, – уже знаете. И я в некотором смысле в выигрышном положении, ведь для меня сюрприз впереди. Примерно так же бывает и с игровыми выставками: порой хочется стереть себе память и познакомиться с их итогами заново, столько интересного там происходит!

E3 – это праздник, где разработчики досыта кормят изголодавшихся по информации игроков. То, что мы чувствовали, когда во время трансляций анонсировали нечто новенькое, не передать словами!

Выставка выдалась весьма урожайной, и, разумеется, отчет о ней занимает половину номера. Какие же мощные игры показали! Ладно **Metro Exodus** и **The Last of Us. Part II**, про них и так кое-что известно... Но нам впервые подробно представили **Cyberpunk 2077** и **Fallout 76** – и да, эти проекты украшают наши постеры, а их превью, разумеется, уже ждут, когда вы их прочтёте.

И это только головной отряд хедлайнеров! За четыре дня игровое сообщество по самую макушку засыпали анонсами и подробностями – советуем без промедления листать журнал дальше! Кстати, влезли не все превью – слишком уж их много, так что ждите продолжения в следующем номере.

И ведь выставку неслучайно проводят в такое время: лето редко балует релизами. Впрочем, пятёрку по-настоящему привлекающих внимание проектов для этого номера найти удалось. Подчеркиваю – именно привлекающих внимание, необязательно хороших. Вот хоррор **Agony** как раз яркий пример *плохой* игры – это я вам как человек с фамилией Пекло говорю! Даже в высшей степени адская атмосфера не смогла вытянуть игру с патологически скучным геймплеем и мучительно натянутым сюжетом.

Вот **Conan Exiles**, **Hyrule Warriors: Definitive Edition** и **Mooncrash** (дополнение к **Prey**) – достойные проекты, наши авторы получили от них массу удовольствия. А **Vampyr**… Тут у редакции двойственное отношение. Вроде бы совсем не впечатляет, да и боёвка скверная, но мы так соскучились по вампирятникам! Уж слишком давно игрокам не доводилось испить свежей кровушки. Ради погружения в мрачный сеттинг мы даже сделали Vampyr «Игрой месяца».

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Вы можете купить «Игроманию» через **journalshop.ru/igromania**.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Дизайн и вёрстка Герман Титов
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Видеоотдел

Главный редактор YouTube-канала Александр Шакиров
Руководитель продакшена и постпродакшена Александра Строганова
Режиссеры монтажа Анатолий Ефремов, Богдан Зиновий, Марк Юзенас
Контент-редактор Владимир Фетисов

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Редакционный директор Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Подписка

journalshop.ru/igromania/

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 16 880 Circulation 16 880

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

96 VAMPYR
КУСЬ ИЛИ НЕ КУСЬ?

46 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
В ГРЕЦИИ ЕСТЬ ВСЁ!

04-67 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
E3 2018

68-77 В РАЗРАБОТКЕ
68 Rage 2
74 World of Warcraft: Battle for Azeroth

78-91 ВЕРДИКТ
78 Agony
84 Conan Exiles
88 Hyrule Warriors: Definitive Edition

92-101 ОБЗОР
92 Prey: Mooncrash
96 Vampyr

04 E3 2018
ИГРОВОЕ ЦУНАМИ

34 CYBERPUNK 2077
ИГРА ВЕКА

68 RAGE 2
ВТОРАЯ ПОПЫТКА

ПОСТЕРЫ

Cyberpunk 2077
Fallout 76

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

журналы на сайте journal-off.info

40
FALLOUT 76
СТРОИТЕЛИ БУДУЩЕГО

78
AGONY
ТОШНОТВОРНЫЙ АД

102–111 ИГРА МЕСЯЦА ВМЕСТЕ С LG
102 Источники вдохновения
104 Коллекция укусов
108 Что значит быть кровопийцей

112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
112 Gigabyte Aorus Gaming K3

74
WORLD OF WARCRAFT:
BATTLE FOR AZEROTH

E3 2018

E3 2018

ИГРОВОЕ ЦУНАМИ

06 Конференция Electronic Arts
10 Конференция Microsoft
16 Конференция Bethesda
20 Конференция Sony
24 Конференция Ubisoft
27 Конференции Nintendo и Devolver
30 Sekiro: Shadows Die Twice
34 Cyberpunk 2077
40 Fallout 76
44 Metro: Exodus
46 Assassin's Creed Odyssey
52 Resident Evil 2 Remake
54 Anthem
58 Battlefield V
60 Forza Horizon 4
62 Ori and the Will of the Wisps
63 Days Gone
64 Overkill's The Walking Dead
66 Интервью с разработчиками The Last of Us Part II

ГЛАВНОЕ С EA PLAY

КАК НЕ НАДО ПРОВОДИТЬ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

В прошлом году конференция **EA PLAY** от **Electronic Arts** была... не самой удачной. В этом – не сильно лучше.

Battlefield V

Открывал конференцию **Battlefield V**, и после его презентации сложилось впечатление, что сейчас это далеко не самый важный для Electronic Arts проект. Нам не дали почти никакой новой информации и показали *ещё один трейлер без реального геймплея*.

Разработчики по-прежнему делали акцент на том, что не будет лутбоксов, а DLC и обновления достанутся всем обладателям игры бесплатно. Но, пожалуй, главная новость о Battlefield V следующая: с одним из дополнений в ней появится «королевская битва».

Однако и тут есть нюанс. На первой презентации выяснилось, что разрабочики только обсуждают этот режим, а дальше разговоров и прикидок дело у них не пошло. И вот спустя всего пару недель «у нас не получилось» превращается в уверенное «королевской битве быть» – видимо, негативная реакция сообщества вынудила EA надавить на разработчиков, и тем пришлось «переобуваться в воздухе». Когда этот режим наконец добавят – не похоже, что на старте, – и насколько он будет хорош, пока не понятно. Battlefield V очень хочет конкурировать на равных с **Black Ops 4**, но сейчас счёт в этом противостоянии явно не в пользу детища **DICE**.

ДУМАЛИ, мы шутим? Хоть бы один концепт-арт показали!

УВЕРЕНЫ, вы хотели именно такую Command & Conquer...

Star Wars Jedi: Fallen Order, Command & Conquer: Rivals и Sea of Solitude

Слухи подтвердились: новый проект по вселенной «Звёздных войн» от **Respawn Entertainment**, которые сделали обе части **Titanfall**, действительно находится в разработке! В **Star Wars Jedi: Fallen Order** нам предстоит играть за джедая, а сюжет будет освещать период между событиями третьего и четвертого эпизодов саги, когда за джедаями охотились бойцы Империи. У такого события анонс должен быть на уровне **Battlefront II**... но что сделали EA? Попросили ведущую перекинуться парой слов с разработчиком, сидящим в зале, даже на сцену ради этого анонса не выходили! Спасибо, что хоть не ограничились заметкой в Facebook!

И подобный modus operandi характерен для всей конференции EA. «Худшая компания США 2012 и 2013 годов» просто не может или не хочет понять, что

СОЗДАТЕЛИ BATTLEFIELD V: «Уговорили, будет вам королевская битва!»

же интересно игроку. Ещё один пример – **Command & Conquer: Rivals**. EA опять вызвала негодование, ведь Rivals – мобильная игра, а её показу уделили больше времени, чем Battlefield V.

Нет, возможно, Electronic Arts права в *долгосрочной перспективе* и за мобильными играми будущее, но не стоит выпускать продолжение культовой стратегии на телефонах, и тем более не стоит показывать его на E3 дольше, чем AAA-шутер! Не тот масштаб ещё. Раздражённые фанаты вполне прогнозируемо пошли вымещать свой гнев на трейлере проекта – дизлайками.

А ведь не будь там наклейки C&C, можно было бы разглядеть очень любопытную механику, по сути – полноценный перенос всех элементов RTS на экран мобильного телефона. Вот вам сбор ресурсов, вот постройки, вот позиционирование армии, вот зачаточная экономика, вот почти бесконечный потенциал для стратегий развития – и всё это без огромной карты и громоздкого микроконтроля!

На фоне настолько неудачных решений по-настоящему интригующие проекты, связанные с EA, воспринимаются не с восторгом, а с подозрением, что это очередной трюк по замаливанию грехов или вытягиванию денег. Взять хотя бы **EA Originals**. После грандиозного успеха **A Way Out** – два миллиона игроков в первые две недели! – менеджеры компании уверились, что инди-сектор может быть прибыльным.

На бумаге – отличный вариант. Большая компания, которая выросла и добилась успеха, помогает неизвестному инди-разработчику выбиться в люди, чтобы его заметили, и притом никак не вмешивается в творческий процесс. Вот только над этими проектами теперь нависает тень EA. Поэтому отношение к **Sea of Solitude**, чьих разработчиков компания взяла под свою опеку, волей-неволей складывается скептическое. Хочется верить, что напрасно, но это же Electronic Arts – тут просто не может обойтись без подводных камней!

Unravel Two

Что всё-таки смогло приятно удивить, так это релиз **Unravel Two**, состоявшийся сразу после показа игры на конференции. С одной стороны, это душевный сюрприз и вау-эффект. Кроме того, это доведение до идеала тенденции, заданной **Bethesda** несколько лет назад: анонсировать игры максимум за год до их релиза. Не приходится разворачивать огромную пиар-кампанию, а потом отвечать за невыполненные обещания или, того хуже, за отмену проекта.

Презентация же с застенчивым разработчиком – ох, любят боссы EA выгонять на сцену скромных создателей инди-проектов! – была, возможно, самым светлым пятном мероприятия. Вот такими и должны быть сиквелы: не просто двойная порция того, чем запомнился оригинал, а полноценное развитие идей, выход на совершенно новый уровень. И возможность не грызть себе полгода ногти в ожидании релиза – очень приятный бонус.

НЕСМОТРЯ на заточенность под мультиплеер, всю игру можно будет без проблем пройти одному

Anthem

Безусловно, главный герой на EA PLAY – **Anthem**. Проект, который всем своим видом кричит, что он не похож на другие игры, но в действительности всё равно выглядит как гибрид **The Division и Destiny** с лёгким налётом **Titanfall**.

Что же это в итоге такое? Anthem – сюжетоориентированный мультиплеерный боевик. Основной идеей было создать новый мир с новыми персонажами, но так, чтобы при этом можно было бегать с друзьями, а история не осталась где-то на обочине. Разработчики считают, что в других проектах это происходит из-за смешения в одних локациях нарративной и геймплейной составляющих. Поэтому сотрудники Bioware условно поделили мир на две части – внешнюю агрессивную среду и *хаб*. В первой мы будем выполнять задания вместе с друзьями, а в хабе будет доступен только одиночный режим. Именно здесь будет развиваться основной сюжет Anthem.

Таким образом разработчики хотят комбинировать сюжет, характерный для одиночной игры, с кооперативным геймплеем. Будет ли это работать? В теории – вполне может. BioWare умеют создавать отличные миры и рассказывать захватывающие истории. И совместное решение боевых задач во время вылазок, по идее, мешать погружению не должно.

Всё упирается исключительно в то, смогут ли *все* участники операции получать одинаковый игровой опыт, чувствовать себя главными действующими лицами, влиять на историю в равной степени. Или всё-таки король один, а его спутникам отводится роль команды поддержки, которая выезжает на сафари во славу гринда и манчкинизма?

В этом случае погружение наверняка пострадает: вот вы только что в хабе общались с NPC о том, как спасать планету, а спустя пять минут уже в миссии трещите с сопартийцами о том, что хорошо бы успеть пройти этап за полчаса, потому что им завтра на работу.

Немного настораживает и модель распространения. Разработчики заявили, что Anthem станет игрой-сервисом. Это значит, что проект будут поддерживать долго, постоянно обновляя и дополняя. При этом нас уверяют, что игроки уже на старте получат полноценную историю, им не придётся ждать или покупать DLC для её завершения. Здесь возникает больше всего вопросов: в чём тогда состоит концепция сервиса, если игрокам сразу дадут всё? Нам, конечно, обещают систему, в которую будет легко встраивать новые истории и сюжетные ветки, но как это реализуют, особенно в условиях отсутствия PvP?

Кроме того, пока не очень понятно, как именно EA планирует зарабатывать на игре. Мы знаем, что нас ждёт разовая покупка и платные косметические

ВСЕГО В ИГРЕ четыре типа экзокостюмов – «Рейнджер», «Колосс», «Шторм» и «Перехватчик». Костюм – это класс, и для его смены не нужно создавать нового персонажа

улучшения – никаких лутбоксов и pay-to-win, – но для игры-сервиса с многолетним жизненным циклом этого недостаточно.

Неужели на скинах к костюмам можно зарабатывать достаточно, чтобы годами держать на плаву амбициозный проект? Едва ли. Так что платные DLC кажутся самым реалистичным путём развития. Впрочем, есть вариант, при котором они достанутся игрокам за так.

Возможно, с помощью Anthem EA хочет побудить игроков оплачивать **Origin Access Premier** – премиальную подписку, которую компания анонсировала на конференции. Главное её отличие в том, что с ней игрокам станут доступны все игры EA, включая Anthem, Battlefield V и FIFA 19. И если развитие детища BioWare завязано именно на финансирование через Access Premier, то это весьма остроумный ход. По сути, у нас будет игра с регулярной оплатой в условиях рынка, где нет места такой модели распространения.

Только представьте: вместо ежегодной покупки очередной части FIFA, Battlefield или оплаты следующего DLC для Anthem вы просто продлеваете подписку на всё разом. Это будет работа на поле Netflix и крупных производителей софта: мы уже привыкли регулярно отдавать им деньги, получая взамен полный доступ ко всему ассортименту. Сериалы от EA меняются год от года не так уж сильно, но покупать новые части всё равно приходится. Логично сделать одну игру и обновлять её ежегодно, а деньги отбивать подпиской. Куда дешевле для разработчиков и удобнее для пользователей.

■■■

В EA, похоже, плоховато представляют себе, как показать свои игры так, чтобы зрители остались довольны. Важную информацию приходится вычитывать между строк, второстепенным проектам уделяют больше времени, чем основным, а трейлеры и показы геймплея «успешно» заменяют разговоры на отвлечённые темы.

Впрочем, в этом году было хоть чуточку, но интереснее, чем в прошлом. Глядишь, к 2025 году дорастут до уровня презентаций **Devolver**! ■

КОНФЕРЕНЦИЯ MICROSOFT

САМАЯ НАСЫЩЕННАЯ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

ГОВОРЯТ, что в новой Battletoads будет локальный кооператив на троих

На **E3 2017 Microsoft** разметали конкурентов мощнейшей презентацией, а в этом году подняли планку ещё выше: конференция получилась такой плотной, что рассказывать про каждый из полусотни показанных проектов нет решительно никакого смысла. Остановимся на самом интересном и тенденциозном.

Покажите класс

Чтобы провести лучшую конференцию, Microsoft нужны громкие анонсы, и своих эксклюзивов им пока явно не хватает, поэтому они приглашают (или даже покупают) сторонних разработчиков. Этот год не стал исключением, и, хотя почти все игры уже засветились перед выставкой, публика пребывала в экстазе.

И правда, сложно удержаться от восторга, глядя на **Devil May Cry 5**: демоны, ультрахаризматичные герои, настоящий японский экшен с грамотно поставленным slo-mo – долгожданный анонс ни капельки не разочаровал. Да это натуральная **Devil May Cry 4** на стероидах! Центральным персонажем игры будет герой прошлой части Неро, потерявший свою демоническую руку, место которой теперь занимают протезы. Последние для него изготавливает очаровательная Нико, гиперактивная девушка с безумной улыбкой. Данте в трейлере тоже успел засветиться, и он, к слову, ещё один играбельный персонаж.

Не стал неожиданностью новый анонс от **FromSoftware**. Мы, правда, надеялись на **Bloodborne 2**, а получили совершенно новый тайтл – **Sekiro: Shadows Die Twice**. Разработчики отклонились от фэнтези

СРЕДНЕВЕКОВАЯ ЯПОНИЯ нежданно-негаданно входит в моду

к псевдореализму с мистическими элементами – кажется, им пришлась по нраву **Nioh**. Действие развернётся в переосмысленной Японии конца XVI века. Главный герой – талантливый синоби на службе у своего хозяина. И у него тоже есть очень важный для игрового процесса протез руки – как у Неро!

Честно говоря, по трейлеру Sekiro больше всего напоминает японскую версию Bloodborne. Боёвка строится вокруг схваток на мечах, а вместо огнестрельного оружия – разные приспособления для протеза. В трейлере засветился крюк-кошка, с помощью которого можно забраться на здания или притянуть врага к себе... а то и себя к врагу! Благодаря крюку боёвка и передвижение по миру могут стать куда динамичней. Возможно даже, что такой вертикальный геймплей ляжет в основу каких-нибудь интересных стелс-механик.

После выхода **Dark Souls III** в некоторых западных СМИ появились новости, что Хидэтака Миядзаки ненавидит сиквелы и вообще устал от жанра soulsborne. Отсюда возникло недопонимание: якобы следующая игра FromSofware не будет походить на предыдущие творения студии.

На самом деле это не так: Миядзаки спокойно относится к сиквелам и понимает их важность. Да, он действительно говорил, что у Dark Souls в ближайшее время не будет продолжения. Однако это не значит, что следующая игра, разработкой которой он будет руководить, не окажется хардкорной action RPG в мрачном сеттинге. Именно такой и будет Sekiro.

Издателем игры выступит **Activision** (делайте ставки, не окажется ли PC-версия в лаунчере Blizzard!), а релиз намечен на 2019 год.

А вот анонс **Dying Light 2** стал полной неожиданностью, причём эффект только усилился, когда после демонстрации трейлера на сцену вышел Крис Авеллон.

Знаменитый геймдизайнер рассказал о главном нововведении: отныне все принятые решения будут иметь последствия, и таких моментов в игре сотни. И не как в **Fallout**, когда нам уже *после прохождения* рассказывают, что произошло с деревушками и героями, а буквально у нас на глазах. Обеспечили город бесплатной водой – и в нём станет куда зеленее от растений. Привели к власти тиранов – на каждом втором столбе будет раскачиваться тело. В общем, паркур про зомби неожиданно запрыгнул на территорию недавней **Detroit** – и очень грациозно.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ АНОМАЛИИ, разработчики из Киева, огромные локации… Как теперь отличать Metro от S.T.A.L.K.E.R.?

Были и другие неожиданные анонсы. Некоторые и про игры-то почти ничего толком не сообщили, но всё равно сорвали овации, потому что как тут не хлопать, когда тебе показывают **Battletoads**? Проект представили тизером, и не просто без единого геймплейного кадра – нам даже персонажей в актуальной графике не показали!

А вот файтинг **Jump Force**, напротив, только персонажей и демонстрировал – и каких! Собрать в одной игре героев самых популярных аниме, от **«Наруто»** до **«Тетради Смерти»**, – сильный концепт. Интересно, как именно Ягами Лайт будет расправляться с противниками: просто записывать их в Тетрадь?

Получается, что утечки не особенно портят впечатление от презентаций – при условии, что про игру говорят хоть что-нибудь *помимо* факта её разработки. Та же Battletoads не заставила бы нас скакать от радости, как это делают её персонажи, если б о проекте было известно заранее.

Приёмыши

Новые трейлеры к уже анонсированным проектам были один другого лучше. Публику растрогали геймплейные ролики **Ori and the Will of the Wisps** и **Tunic**, приятно порадовали новые трейлеры **Crackdown 3** и **We Happy Few** и покорило видео **Metro Exodus**, про которое нельзя просто упомянуть вскользь.

Ролик что есть мочи показывает многообразие мира «Метро», и, стоит признать, у него это отлично получается. Сложно поверить, что весь процесс записан на одном уровне, – настолько различны окружение и погода. Также в трейлере промелькнула кастомизация оружия, которая искренне радует. Похоже, что почти любой ствол можно будет настроить как угодно прямо на ходу, а не только у торговцев, как в предыдущих частях.

С каждым новым роликом «Метро» всё больше походит на **S.T.A.L.K.E.R.** И это вроде как и хорошо – мы успели соскучиться по «нашему» постапокалипсису, – но только до определённой степени. Потому как на этот раз в трейлере промелькнула *электрическая аномалия*, которая вообще никак не укладывается в сеттинг «Метро». Надеемся, впоследствии этому найдётся хорошее объяснение.

Кстати, выяснилось, что игра выходит 22 февраля 2019-го, одновременно с **Anthem** и **Days Gone**... Ох, кому-то точно придётся двигать релиз!

Разумеется, далеко не каждый из полусотни представленных на конференции проектов был новым или

2K19-Й — ГОД КРУТЫХ ИГР!

совершенно самостоятельным. Показали и дополнения, и переиздания, и даже порты. С DLC вышло особенно забавно: два дополнения для **Sea of Thieves – Cursed Sails** и **Forsaken Shores** – были представлены в *одном* трейлере. А полной неожиданностью стал анонс DLC **The Delicious Last Course** для **Cuphead**: играм, которые делаются много лет в четыре руки, дополнения обычно не полагаются.

Подкидыши

Как и в прошлом году, особняком встали игры компаний, у которых есть собственные конференции на этой E3, – **Ubisoft**, **Bethesda** и **Square Enix**. Такие заимствования кажутся странными только на первый взгляд: на самом деле это взаимовыгодное сотрудничество. Microsoft устраивает показ максимального числа проектов, а их партнёры получают небольшую передышку между презентацией трейлера и рассказом об игре – новая информация как раз успевает улечься в головах у зрителей.

Например, мы узнали, что **Fallout 76** будет приквелом ко всем остальным частям серии, за пять часов до начала конференции Bethesda. Трейлер **Shadow of the Tomb Raider**, правда, не добавил ничего нового к тому, что мы уже знали, зато презентация **Division 2** оказалась весьма содержательной: кроме трейлера зрителей побаловали еще и большим геймплейным роликом.

Microsoft, конечно, неслучайно стараются собрать на своей презентации столько игр: показывая вместе и эксклюзивы, и проекты для разных платформ, они формируют в голове у зрителя заветную мысль: «Всё это изобилие доступно на Xbox!»

Спору нет, доступно, однако подавляющая часть этих игр есть и на других платформах. Откиньте в сторону все эти «приглашённые проекты» – ведь другие компании стараются показывать на презентации только своё, родное! – и выступление Microsoft будет производить уже не такое сильное впечатление. Впрочем, это настоящее искусство: сидя с парой королей, делать вид, что собрал фуллхаус, и в итоге запоминаться победителем. И да, эксклюзивы Microsoft хороши, всерьёз заставляют задуматься о покупке Xbox One X, но ведь у Sony линейка ещё богаче!

Свои!

Даже про эксклюзивы утечки почти не врали. Перед выставкой прошёл слушок о четвёрке новых игр по вселенной **Gears of War**, и нам показали целых три! Первая – это мобильная **Gears POP**, которая выйдет в следующем году на iOS и Android. Про геймплей ничего не известно, но персонажи, как и положено фигуркам Funko POP, будут смешными и большеголовыми. Вообще, это уже целая тенденция: на каждой конференции мы видим какой-нибудь мобильный проект. Издатели понимают, какие деньги там крутятся, и пробуют свои силы.

DIY-ПУШКИ — ЗАЛОГ светлого постапокалиптического будущего

Следом представили тактическую **Gears Tactics**. Эта изометрическая игра – словно отпрыск **XCOM** и **Fallout Tactics**. Разработчики обещают богатую кастомизацию персонажей, а сюжетная линия поведает нам о событиях, происходивших за два десятилетия до событий первой **Gears of War**.

Но, конечно же, это всё была разминка перед главным эксклюзивом: пятой частью Gears of War, которая выйдет в 2019 году под лаконичным названием **Gears 5**. Судя по трейлеру, сюжет станет куда серьёзнее и мрачнее, чем в Gears of War 4, а графика наконец-то позволит раскрыться потенциалу Xbox One X.

Не обошлось и без другого важного эксклюзива Microsoft – **Halo**. Новая часть, получившая подзаголовок Infinite, разрабатывается на новом движке SlipSpace, и это заметно: выглядит она потрясающе. О сюжете пока известно немного, однако одно мы знаем точно: на этот раз разработчики, наученные горьким опытом Halo 5, сосредоточатся на истории Мастера Чифа. Фил Спенсер утверждает, что это будет «его величайшим приключением». Halo Infinite выйдет на PC и Xbox One, но точная дата неизвестна. Впрочем, с учетом выхода текущего поколения консолей на финишную прямую, вряд ли ждать придётся очень долго.

Зато известно, что 2 октября выйдет другой эксклюзив Microsoft – **Forza Horizon 4**. На этот раз мы будем соревноваться на дорогах Британии (ведущий охарактеризовал её как «историческую»), а главными фишками игры станут общий для игроков открытый мир и смена времён года. У каждого сезона есть свои уникальные события и характерные погодные условия, влияющие на геймплей. Например, зимой озёра покрываются льдом, по которому можно добраться до ранее недоступных мест.

Если судить по показанному, Forza Horizon 4 станет отличной альтернативой **The Crew**.

Правильные покупки

Microsoft решила дать понять, что Sony далека от победы в консольной войне, а создатели Windows серьёзно готовятся к новому сражению. Во-первых, со сцены объявили, что новое поколение Xbox уже находится в разработке и что на это брошены лучшие умы мегакорпорации. Во-вторых, Microsoft продолжает собирать под своим крылом перспективные студии, как Танос – камни в Перчатку бесконечности. В этот раз она получила сразу пять самоцветов: **The Initiative** (новообразованная студия), **Undead Labs** (серия **State of Decay**), **Playground Games** (серия **Forza Horizon**), **Ninja Theory** (**Hellblade: Senua's Sacrifice**) и **Compulsion Games** (**We Happy Few**).

Некоторых читателей может встревожить эта новость: огромная корпорация скупает независимые студии, чтобы заставить их плясать под свою дудку. Спешим заверить, что такого не будет. Понимая волнение фанатов, Ninja Theory выпустили ролик, в котором рассказали о причине присоединения к Microsoft Studios.

Если кратко, то Microsoft не собирается ограничивать их творческий процесс. Наоборот, она желает всячески помогать разработчикам. Для команды из двадцати человек, с очень ограниченными ресурсами, это огромный шаг вперёд. Так что теперь у Ninja Theory не будет страха перед закрытием студии, и команда сможет полностью отдаться разработке.

Можно сказать, что подготовка к активным боевым действиям за следующее поколение консолей уже

КОМУ МУСОР
а кому — запчасти для оружия!

началась. Имея при себе много перспективных студий, Microsoft надеется обеспечить новый Xbox внушительной линейкой эксклюзивов (возможно, временных) прямо на старте.

Эпичный финал

На сладкое Microsoft оставили самое главное. Вроде бы уже подвели итоги, показали свои полсотни проектов, пятнадцать из которых были впервые представлены публике, произнесли завершающую речь – мы даже как-то успели смириться с тем, что **Cyberpunk 2077** не покажут... И тут-то нам её и продемонстрировали!

Да, всего лишь трейлером, но зато красочным, выверенным и настолько плотно упакованным, что приходится пересматривать несколько раз. Ролик откровенно косился в сторону... нет, не третьего **«Ведьмака»**, а **GTA V**: цветовая гамма, закадровый голос самого героя, криминальный сюжет... Мрачный киберпанк оказался весьма ярким – он буквально населён всамделишными киборгами и вполне классическими панками. В центре событий – преступник по кличке V, который живёт в Найт-Сити и готовится выполнять свой первый крупный заказ. Он – «большой мечтатель с большими пушками» и, похоже, действительно сможет стать местной легендой.

■ ■ ■

Конференция Microsoft, пожалуй, одна из лучших за всю историю E3 – если, конечно, не вычёркивать из списка игр неэксклюзивные проекты. Почти не отвлекаясь на мелочи, нас более полутора часов кормили свежими трейлерами и геймплейным видео, не забывая попутно рассказывать про то, какая классная платформа Xbox One и как нам будет грустно без волшебной подписки **Xbox Game Pass**.

Собственно, наверное, это и было основной целью Microsoft – показать, что игр выходит очень много, а Xbox предлагает неплохое решение проблемы «как во всё это поиграть и не разориться». И, знаете, вышло довольно убедительно: грядущий зимне-весенний сезон в самом деле обещает стать самым жарким в истории индустрии.

А ещё, похоже, мы вплотную подошли к порогу новой эры, когда люди перестанут покупать игры и вместо этого будут ежемесячно отстёгивать компаниям за доступ к ним. От частных коллекций к эпохе универсального стриминга и кабельного гейминга – вот куда нас ведут лидеры индустрии. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ BETHESDA

ВЫСТРЕЛ В ПУСТОТУ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

БОТИНОК с вилкой, натянутый на руку, пожалуй, лучше любых слов характеризует психическое состояние врагов

Microsoft удивили всех. Вал анонсов и просто отличных трейлеров, целый ряд эксклюзивов и не только – нам всем было на что посмотреть. Оттого у многих игроков появилась надежда, что эта E3 может стать едва ли не лучшей – если не в истории, то хотя бы за последние годы. Помогла ли в этом **Bethesda**? Скорее нет. Нет, сюрпризов-то компания припасла немало. Другое дело, что к их качеству есть вопросы...

Rage 2

Стартовали издалека: похвастались успехами, попели, показали пару роликов о компании, а следом пошли радовать уже непосредственно играми. Причём «отжигать» начали с **Rage 2** – наверное, самого непонятного своего проекта. Зачем вообще нужно было анонсировать продолжение, мягко говоря, отнюдь не выдающегося шутера – большой вопрос. И от Bethesda ждали объяснений.

К счастью, их предоставили: сиквелу **Rage** уделили достаточно времени, показав и немного геймплея. Он и правда неплох, хотя вопрос «кому оно нужно в 2019 году?» по-прежнему висит в воздухе.

Итак, главный герой – рейнджер, который борется за выживание в безумном постпостапокалиптическом мире. Мир этот очень разнообразен: и джунгли, и пустыни, и постройки из металлолома, и посреди всего этого герою предстоит сражаться с раскрашенными во все цвета радуги безумцами. Игра включает в себя не только бодрый шутер с юркими врагами и суперспособностями вроде удара кулаком в землю, но и сумасшедшие погони на машинках в стиле **Mad Max**.

По динамике проект больше всего напоминает **Bulletstorm**, который скрестили как раз-таки с **«Безумным Максом»**. Благо разработчики из **Avalanche** уже

ВОЗМОЖНОСТЬ менять персонажей – одна из самых интригующих фишек Mooncrash

ОРИГИНАЛЬНАЯ PREY заканчивалась любопытным сюжетным поворотом. Интересно, как это обыграют в дополнении, которое продолжает историю...

делали игру про господина Рокатански, опыт в создании зрелищных погонь у них есть. Rage 2 кажется веселой и местами чуточку безумной, а стрелять в носящихся туда-сюда раскрашенных придурков должно быть интересно. Другое дело, что, в целом, проект ничем особо не цепляет и на фоне других релизов начала 2019-го (выходит он, напомним, следующей весной) смотрится не слишком выигрышно. Но, к счастью, время *по-настоящему заинтересовать* нас у Bethesda ещё есть.

Doom Eternal, Prey: Mooncrash, Wolfenstein: Youngblood

Естественно, не обошли вниманием и другие франшизы. Мимоходом, словно для галочки, анонсировали **Doom Eternal**. Правда, подробностей придётся подождать до 10 августа, когда состоится **QuakeCon**. Всё, что пока известно: место действия – Земля, демонов будет ещё больше, а композитором значится всё тот же блистательный Мик Гордон. Точно так же для галочки напомнили и о **Quake Champions**, которую до 17 июня можно забрать бесплатно.

Но дальше стало куда интереснее. Во-первых, публике наконец-то рассказали про **Mooncrash**, долгожданное дополнение к **Prey**. И оно оказалось на редкость необычным: вместо типичного сюжетного приключения Arkane сделали подобие «рогалика», где при каждом запуске структура уровней и их наполнение будут меняться. Тут вам и новые пути, и ловушки в том месте, где раньше был богатый оружием тайник... Даже героев – и тех можно будет чередовать! У каждого найдутся уникальные способности: кто-то хорош в бою, кто-то умеет взламывать технику, а кому-то подвластна «магия» тифонов.

Более того, для Prey анонсировали мультиплеер с механикой пряток, где один игрок в обличье человека должен противостоять пяти игрокам-мимикам. В комплекте идёт обновление основного клиента с режимами «Новая игра+», «История» (очень низкая сложность, где «вам почти ничего не угрожает») и «Выживание», где добавляется система травм, износа оружия и утечки кислорода. Проект не забросили, и это приятно. А появилось всё это добро (за исключением мультиплеера – его придётся подождать) уже в день конференции.

Трудно сказать, насколько интересным получилось дополнение, всё-таки представители жанра roguelike редко выходят в формате AAA-игры, а в оригинальной Prey многое было завязано на историю. Но эксперимент занятный: мимики и так порой пугали до седых волос, а уж если начнут появляться в непредсказуемых местах, эффект должен быть куда мощнее...

И наконец, состоялся совершенно неожиданный анонс нового *кооперативного* ответвления серии **Wolfenstein**. На дворе альтернативные 80-е, Париж, а играть предстоит за сестёр-близняшек, дочурок неубиваемого «Жуткого Билли». К сожалению, все подробности этим исчерпываются, но проект интригует – всё-таки продажи **The New Colossus** оставляли желать лучшего, и за судьбу серии мы тревожились. Выйдет **Wolfenstein: Youngblood** в следующем году.

НАСКОЛЬКО пострадает из-за онлайна квестовая часть – вопрос интересный

Как и ещё один Wolfenstein, с подзаголовком **Cyberpilot**, предназначенный для VR. В нём, как нетрудно догадаться, игрокам предстоит взламывать и брать под контроль нацистских роботов. Место и время действия те же: Париж, восьмидесятые. Вполне вероятно, обе игры плавно подведут нас к событиям полноценной третьей части приключений Бласковица. Тем более что от этих спин-оффов полновесного AAA, судя по всему, можно не ждать: Youngblood заявлен в ценовой категории 30 долларов. Даже интересно, как всё это отразится на судьбе финала трилогии.

Fallout 76, Starfield, The Elder Scrolls VI

Но во главе угла стояли, как и положено, основные кормилицы компании: **Fallout** и **The Elder Scrolls**.

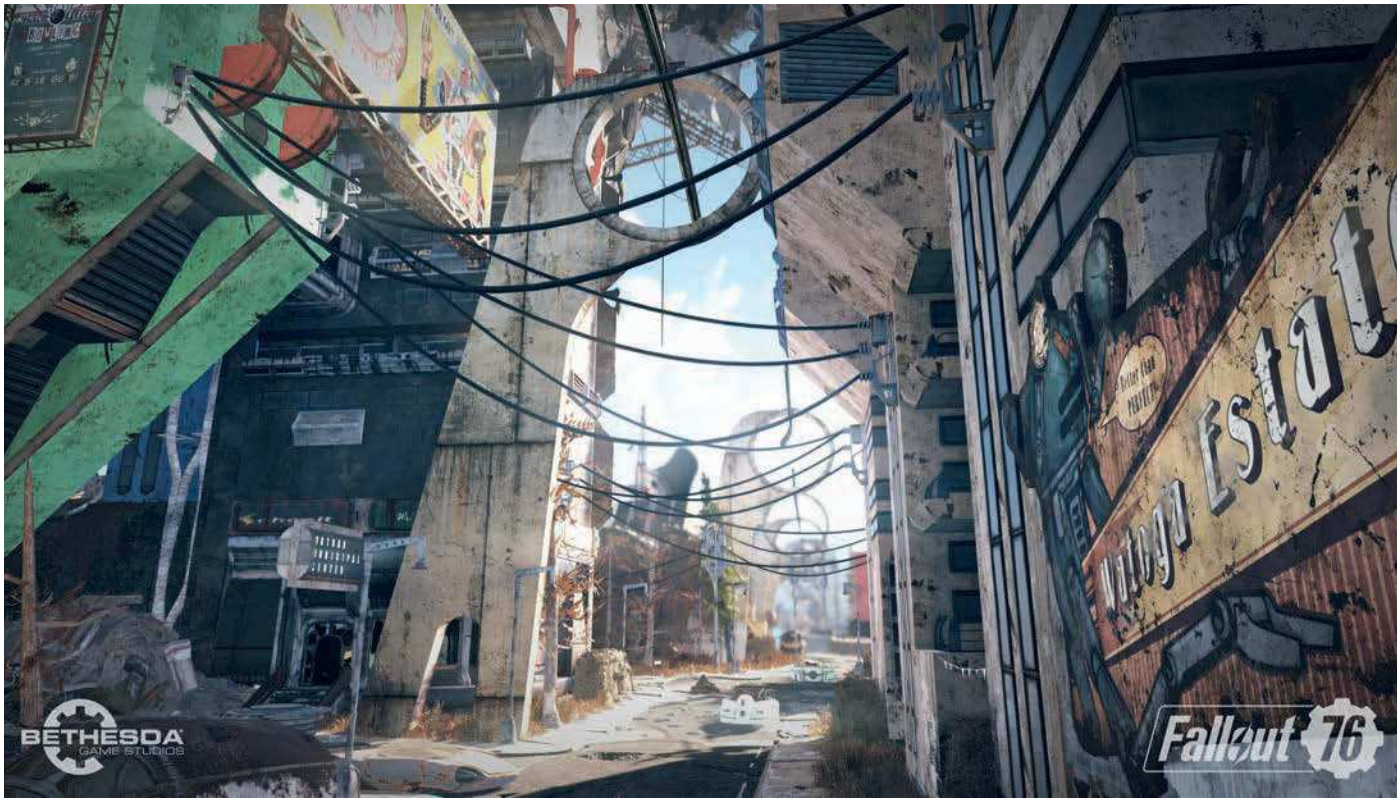
Про традиционные уже события, вроде выхода карточной **The Elder Scrolls Legends** на Switch или порции добавок для **TES Online**, мы писать не будем – ничего особо занятного о них не рассказали. Зато приятно было услышать о полноценной The Elder Scrolls *для мобильных телефонов* (как потом выяснилось – вообще для всех платформ разом!) с подзаголовком **Blades**. Там и огромный мир, и квесты, и подземелья, и арена, и строительство городов, и всё это с отличной картинкой, фирменной музыкой и возможностью играть как в «широкоформатном» режиме, так и в «вертикальном» – буквально одной рукой. Выйдет эта прелесть уже осенью и будет абсолютно бесплатной.

Даже сложно сказать, что в этом проекте интереснее – сама игра или невиданный доселе размах её кроссплатформенности. И если Bethesda исполнит обещания Тодда Говарда и вправду наполнит Blades интересными историями, поклонники серии получат бесценный подарок.

Много нового сообщили и про свеженький **Fallout 76**. Подтвердились чуть ли не все утечки: да, это заточенный под мультиплеер «выживастик» со строительством, хотя пройти игру можно будет и одному. В роли выходца из Убежища-76 игрокам предстоит в числе первых выбраться на поверхность после катастрофы и начать отстраивать «новые старые» Соединенные Штаты Америки.

Отметим особо, Fallout 76 – приквел не только на словах. Действие происходит в Западной Вирджинии, а игровой мир отличается от тех пустошей, что мы привыкли видеть: здесь много деревьев с листвой, куда больше ярких красок, даже монстры другие. Игроков пытаются прикончить и какие-то безголовые громилы в майках-алкоголичках, и расплодившие «сталкеры» в противогазах и плащах, и целый набор мутировавших животных: огромные ленивцы, летучие мыши, осы с ульями на спине... Геймплейно и графически проект сильно походит на **Fallout 4** – всё такое яркое, сочное и чуток игрушечное, словно из-за угла вот-вот выскочит живой Vault Boy собственной персоной.

Что же до «цифр», то мир обещают в четыре раза больше, чем в последней номерной части, и поделён он будет на шесть зон с разным климатом и архи-



ПОЧТИ ВСЕ показанные монстры – новички в серии. И многие из них, что забавно, напоминают изрядно эволюционировавших зверушек. Интересно, куда те подевались со временем?

тектурой. Ну а игрокам предстоит путешествовать по огромной карте, строить новые поселения, выполнять квесты – к счастью, они тоже будут, как и полноценный сюжет о «первых исследователях нового, постапокалиптического, мира». И всё это, разумеется, в компании других игроков.

Отдельная фишка – возможность бомбить поселения соседей атомными ракетами, причём после взрыва часть территории превратится в некое подобие «тёмной зоны» из **The Division** с более опасными тварями. Возможно, разработчики тонко намекают на то, что Пустоши образовались не в результате Великой войны, а именно из-за ядерных ударов первых выходцев из Убежищ.

Нельзя сказать, что именно о таком Fallout мы мечтали, но проект всё-таки заинтриговывает, а выйдет совсем скоро, 14 ноября. Фанаты изометрических частей серии наверняка останутся не очень довольны, но новые места, идеи и механики – уже хорошие новости для франшизы. Главное, чтобы обещанные гигантские территории удалось наполнить увлекательными встречами и находками, а квесты не свелись к «подай-принеси-убей».

Однако две главные «бомбы» Bethesda припасла к финалу. Во-первых, о **Starfield** наконец-то объявили официально. А парой минут спустя подтвердили и ещё один ожидаемый проект: **The Elder Scrolls VI**. Только вот всё, что показали, – это логотипы. Никакой информации и поводов для раздумий нам не дали, а релизов не стоит ждать ни в этом, ни, вероятно, даже в 2019 году.

Поговаривают, что игры находятся на ранних стадиях разработки и выйдут только на следующем поколении консолей, а сейчас их анонсировали с двумя целями: избавиться от груза вопросов и упростить поиск новых сотрудников. Что, впрочем, вряд ли соответствует истине: про Starfield сказали, что она в разработке уже несколько лет.

■■■

Трудно сказать, удачной ли вышла конференция. Да, Bethesda по-прежнему поддерживает отменные проекты и студии, да, в их речах по-прежнему много юмора и самоиронии, вроде шуточного анонса версии **Skyrim** для холодильников. Только в этот раз куда больший акцент делался на онлайн: тут и Wolfenstein с упором на кооператив, и многопользовательский Fallout, и даже в Prey добавили элементы мультиплеера. Видимо, после вялых продаж Wolfenstein: The New Colossus, Prey и Dishonored 2 в издательстве решили, что пора меняться.

К тому же анонсировать новые игры, лишь бы что-то анонсировать, – не лучшая затея. Что новый Doom, что Starfield, что шестая часть The Elder Scrolls – большая часть премьер свелась к показу коротенького тизера и логотипа. Но впереди у Bethesda ещё QuakeCon, и на E3 компания явно планировала лишь раздразнить публику, а всё самое интересное приберегла для собственной площадки. И вроде как приятно, что про любимые серии что-то рассказали, а вроде и пусто на душе: ведь всё это мы и так знали, а ждали-то новых подробностей.■

E3 2018

КОНФЕРЕНЦИЯ SONY

ДОЛГАЯ ДОРОГА К РЕЛИЗАМ

ОЛЬГА ТОКАРЕВА

Как мы в редакции и ожидали, презентация **Sony** удивила. Однако не в том смысле, к которому корпорация самолично нас приучила. Вместо привычной пулемётной очереди анонсов и громких новостей, способной пристыдить даже весьма богатый на события шоукейс **Microsoft**, нас ждало... нечто гораздо более скромное. Просто больше информации об уже заявленных играх – со щепоткой интриги.

Sony едва ли «выиграла» эту E3: сюрпризов немного, лайнап небольшой, к тому же обо всём, что показали японцы, мы уже так или иначе слышали. Но это не повод разочаровываться. Наоборот! На E3 2018 легендарный издатель показал, что намерен работать на качество, а не на количество. И этого самого качества им не занимать – анонсы годичной давности теперь хочется пощупать ещё сильнее.

The Last of Us Part II

Первая демонстрация геймплея одной из самых ожидаемых игр поколения не вызвала необузданного восторга. Но не потому, что скучно. Напротив, ролик доказал то, о чём все и так догадывались: **Naughty Dog** прекрасно понимают, *что* делают и *как* это нужно делать. А заодно продемонстрировал, что графический движок, доставшийся игре в наследство от последней **Uncharted**, справляется со своей задачей на ура.

«Всё по-старому, только лучше» уже можно считать девизом любого сиквела от Naughty Dog. В трейлере засветились все геймплейные механики, знакомые по оригинальной игре: стелс, молниеносно срывающийся в яростные бои при первой же ошибке, крафтинг, взаимодействие с окружением. Это отлично работало в первой части, и пока нет ни единой причины сомневаться, что сработает снова.

Маловато инноваций? Возможно. Но и первая игра была не особенно революционной как в сюжетном, так и в сугубо механическом плане. А индустрия сейчас достигла такого уровня развития, что судьбу проекта зачастую решает уже не новизна, а качество исполнения. Именно на него и делается упор, и пока что The **Last of Us Part II** выглядит весьма достойно. Разработчики давно набили руку в совершенствовании собственных франшиз – Uncharted тому пример.

Хотя... одна по-настоящему примечательная деталь в трейлере всё же есть – это тон. Эмоции. Судя по всему, нас ждёт куда более мрачная история: Элли движет отнюдь не желание вновь обрести семью и жить счаст-

БОЕВКА НАСТОЛЬКО реалистичная, что кое-кто не верит, что это именно поведение, а не готовый скрипт

ливо, а жажда мщения. Она убивает не только потому, что хочет выжить, но и потому, что ей это *нравится*. Иные казни противников, показанные в трейлере, отдают почти животной яростью, а враги даже называют подросшую Элли волчицей. От этого становится немного не по себе.

Делать выводы ещё рано, но похоже, что The Last of Us Part II намерена исследовать новые сюжетные горизонты и вывести игроков из зоны комфорта. Это будет гораздо более интимная история – вальс Элли с подругой недвусмысленно на это намекает. Остаётся надеяться, что героине позволят стать полноценным протагонистом, а Джоэлу не достанется роль сценарного «костыля», вставленного в игру просто потому, что фанаты этого ждут.

Со всем остальным Naughty Dog уж как-нибудь справятся.

Ghost of Tsushima

Новая песочница от знатоков жанра, студии **Sucker Punch**, тоже обзавелась относительно «живой» демонстрацией. Но вопросов после неё не убавилось – наоборот.

Главный герой – самурай Дзин, в одиночку ведущий партизанскую войну против монгольских орд, вторгшихся на остров Цусима в 1274 году. Других сюжетных деталей пока нет, а вот по игровому процессу уже можно сделать кое-какие выводы, хоть и показали нам прискорбно мало.

Ghost of Tsushima интересна тем, что при беглом анализе совсем не похожа на предыдущее творчество **Sucker Punch**, серию **inFamous**. На смену супергероике, взрывам и снопам искр из пальцев пришёл поэтично тоскливый реализм. Дзин не умеет превращаться в дым, да и катана у него из стали, а не из неонового света.

Ощущается такая перемена настроения просто замечательно. Пейзажи и музыка в трейлере настраивают на ни с чем не сравнимый лад, да так, что рождается желание посмотреть классику японского кино, вроде **«Харакири»** или **«Семи самураев»**. Не терпится взглянуть, как Sucker Punch поработают с историческими декорациями.

Похоже, боевая система сфокусирована не на комбо и использовании навыков, а на простых таймингах. Взмахи мечами не отдают свойственной слэшерам помпезностью – Дзин делает минимум ненужных движений. Да и лупить врагов катаной, как веником, не придётся: в трейлере видно, что даже один меткий удар может стать смертельным. Это... удивляет, потому что непонятно, собирается ли Ghost of Tsushima вступить на «хардкорную» территорию, где придётся конкурировать с **Nioh 2** и **Sekiro: Shadows Die Twice**.

В остальном – геймплейные находки, знакомые ещё по **Batman** от **Rocksteady**. Даже одновременную «казнь» нескольких противников при прыжке с потолка у Batman: Arkham Knight подсмотрели. Другое дело, что давно знакомые механики могут заиграть новыми красками в хорошо отработанном сеттинге, и пока что именно сеттинг интригует больше всего. Студия пробует что-то новое для себя, но *мы* всё это уже видели.

ПИРАТЫ
снова на гребне волны? Ведь даже полупустая морская песочница от Microsoft собрала куда больше денег, чем ожидали её создатели

ЗОМБИ СТАЛИ
куда страшнее, но своего очарования RE2 не растеряла. Удивительно!

К тому же, как я уже сказала, есть подозрение, что студия не знает, на какую аудиторию ориентироваться: на хардкорщиков или более казуальную публику. Серия inFamous потакала второй категории, и в этом нет ничего плохого. Вопрос в другом: получится ли у разработчиков, при всём их опыте в создании боевых систем, сделать бои достаточно сложными, но при этом доступными для всех желающих? И сможет ли игра выделиться на фоне всё тех же Nioh 2 и Sekiro?

Kingdom Hearts III, Spider-Man, Control, Déraciné

Без пачки показов размахом поменьше презентация Sony тоже не обошлась. Многие (включая меня) ожидали увидеть ремастеры **Spyro** и **MediEvil**, но увы. Видимо, корпорация решила не перебарщивать с ностальгией – надо дать людям передохнуть после переиздания **Crash Bandicoot**.

Kingdom Hearts III добавила к галерее кассовых персонажей Disney ещё и команду «Чёрной жемчужины» во главе с капитаном Джеком Воробьём. Наверное, это прозвучит странно, но небольшой ролик с геймплеем в мире «Пиратов Карибского моря» развлёк на порядок больше, чем я думала. Сложно сдержать улыбку, когда на твоих глазах собирается самый масштабный «капустник» в видеоигровой индустрии. Плевать, что, как и **Lego Movie**, всё это – одна гигантская реклама Disney. Поиграть всё равно хочется нестерпимо.

Для **Spider-Man** от **Insomniac Games** наконец представили злодейский каст: Электро, Стервятника, Скорпиона, Мистера Негатива и Рино. Никакой принципиально новой информации не сообщили, но приятно вновь увидеть старых знакомых. Они даже отвечают взаимностью Паучку: болтают, перебрасываются дежурными угрозами и колкостями. Главное, чтобы каждому злодею хватило места и харизмы, ведь уделить всем антагонистам равное внимание непросто.

Неожиданно удивил анонс **Déraciné** – *нарративной VR-игры* от **FromSoftware** об отношениях бестелесного духа и девочки-сироты, призвавшей его. Признаться, я даже не знала, как на это отреагировать. С осторожностью? С недоумением? Непривычно видеть FromSoftware, практикующих традиционное сюжетное повествование. Да ещё и для шлемов виртуальной реальности. Штука, безусловно, необычная, но сломя голову бежать в магазин за **PlayStation VR** пока не хочется.

Ну а Remedy напомнили о своём существовании анонсом **Control** – таинственного проекта, который Сэм Лэйк тизерил весь последний год. Как и всегда, оно завораживает, но уши не совсем удачной **Quantum Break** из трейлера прямо *торчат*. От фирменной физики и заигрывания с геометрией до визуального дизайна – цитаты из эксперимента Remedy узнаются с ходу. Надеюсь, что студия извлекла уроки и в этот раз не допустит тех же ошибок.

Ремейк Resident Evil 2

Никто не ждал, а **Capcom** р-раз – и привезли! Шучу, конечно. Мы все в глубине души ждали и надеялись на **Resident Evil 2 HD**, но радует не столько сам факт анонса, сколько степень его полировки.

В отличие от Resident Evil HD, ремастер второй части разработан с нуля. Никаких косметических подтяжек текстур – переработано *вообще* всё. При этом фирменные черты игры, такие как две сюжетные ветки и множество дополнительных игровых режимов, никуда не денутся. Любо-дорого смотреть!

КАК ТЫ ТАМ, МАЛЫШ?

Важным новшеством, однако, станет камера: переиздание RE2 откажется от фиксированных углов в пользу ракурса из-за плеча, как в **Resident Evil 4**. Решение любопытное. На ограниченном углу обзора держалось немало напряжения, вокруг него строился дизайн уровней и расположение противников – а по трейлеру сложно сказать, как столь существенное изменение скажется на геймплее. Вдобавок, как и в Resident Evil HD, управление будет адаптировано под современные стандарты... Удобно будет однозначно. Но вот страшно ли?..

Фанаты, как ни странно, не торопятся критиковать Capcom. Раздел игры на **Reddit**, к примеру, в эйфории. В конце концов, с визуальной точки зрения ремейк производит поистине жуткое впечатление – в хорошем смысле. Движок **Resident Evil 7** выдаёт шикарную картинку. Старый, спрайтовый, Раккун на фоне нового кажется пришельцем из параллельной вселенной.

Хороший у Capcom вырисовывается год. Новая **Devil May Cry**, «новая» Resident Evil. Мои поздравления фанатам: вы дождались.

Death Stranding

Знаете... Когда Мадс Миккельсен и Гильермо дель Торо сказали, что понятия не имеют, о чём на самом деле будет **Death Stranding**, интернет дружно посмеялся. Ох уж этот эксцентричный буря... Кодзима. Безумный японец и его безумный *прожект* на деньги Sony.

Так вот, после этого трейлера я их прекрасно понимаю. Если предыдущая информация об игре вызывала в основном недоумение и тонну вопросов, то новый трейлер Death Stranding... делает всё то же самое, но при этом ухитряется широкими мазками обрисовать мир, где будут происходить невероятные приключения Нормана Ридуса и Консервированного малыша. И как на это всё реагировать – совершенно непонятно.

Итак, что мы имеем. Главный герой игры в исполнении Ридуса, Сэм Бриджес, работает курьером. Мягко говоря, необычным, потому что доставляет он на собственном горбу самые разнообразные вещи: от целого воза запечатанных контейнеров до мешка с человеческим телом. Работает он в этой непростой сфере не в одиночку: французская актриса Леа Сейду играет роль ещё одного курьера, но экипированного совсем иначе.

Дождь как-то влияет на течение времени, многократно ускоряя его, капли старят людей. Консервированный малыш, как и предполагалось, не модный аксессуар, а батарейка для снаряжения. Если угодить в лапы монстрам, то человек не погибнет, а вот «реальность» вокруг него пострадает: образуется кратер. Как в эту картину вписываются Миккельсен и дель Торо, по-прежнему великолепный вопрос.

Интернет-сообщество отреагировало на показанные кадры неоднозначно: опять, мол, Кодзима нас завтраками кормит, а выйдет в итоге унылый, хоть и сюрреалистический, симулятор ходьбы.

По-моему, это чересчур пессимистично. Показанный геймплей скорее похож на заявление: дескать, мы тут не только парочку красивых трейлеров смонтировали, но ещё и игру к ним делаем, если вы забыли. Иными словами, мы всё ещё не знаем, что это за игра, но теперь обладаем достаточной информацией, чтобы любопытствовать пуще прежнего. Как бы не получилось так, что Death Stranding, когда бы она ни вышла, разобьётся о собственные амбиции и наши ожидания.

...Интересно, Консервированный малыш – он в рассоле или нет? Как думаете?

■■■

Пожалуй, стоит признать очевидное: конференцию Sony на E3 2018 нельзя назвать из ряда вон выходящей. Сколько-нибудь выдающейся – тоже вряд ли. Мы, конечно, рады, что наконец узнали хоть немного нового о том, чем нас дразнил издатель ещё год назад, но... хотелось куда большего. Информации по Sekiro, геймплея свежей Devil May Cry, ремастеров классики.

В отличие от многих презентаций, показ Sony не гнался за сенсациями и громкими заголовками. Компании не нужно никому ничего доказывать и рваться в лидеры консольной гонки. Это был скорее отчёт, причём не только перед инвесторами и прессой. Разработчики отчитались перед собственной аудиторией. «Будьте спокойны, мы делаем то, что вы хотите, всё будет круто».

Microsoft выиграла эту E3 количеством. Sony – интригой. Следующая пара лет обещает быть воистину занимательной. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ UBISOFT

БЕЗ WATCH DOGS 3

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Если после конференции **Microsoft** возникли мысли, что эта E3 станет прорывной, то другие компании оставили не столь однозначное впечатление, и **Ubisoft** не исключение. Много разговоров, полное отсутствие сюрпризов и ничего по-настоящему нового – не самый радужный итог. С другой стороны, провалом тоже не назовёшь: по всему показанному прошлись весьма основательно, убеждая, что игры издателя стоят внимания.

Beyond Good & Evil 2, Trials Rising

Начало было на редкость мощным. Французы зашли с козырей, выведя на экраны потрясающий по красоте кинематографичный трейлер **Beyond Good & Evil 2**, в котором нашлось место и приключениям, и завораживающему космосу, и любимым Пейджу с Джейд.

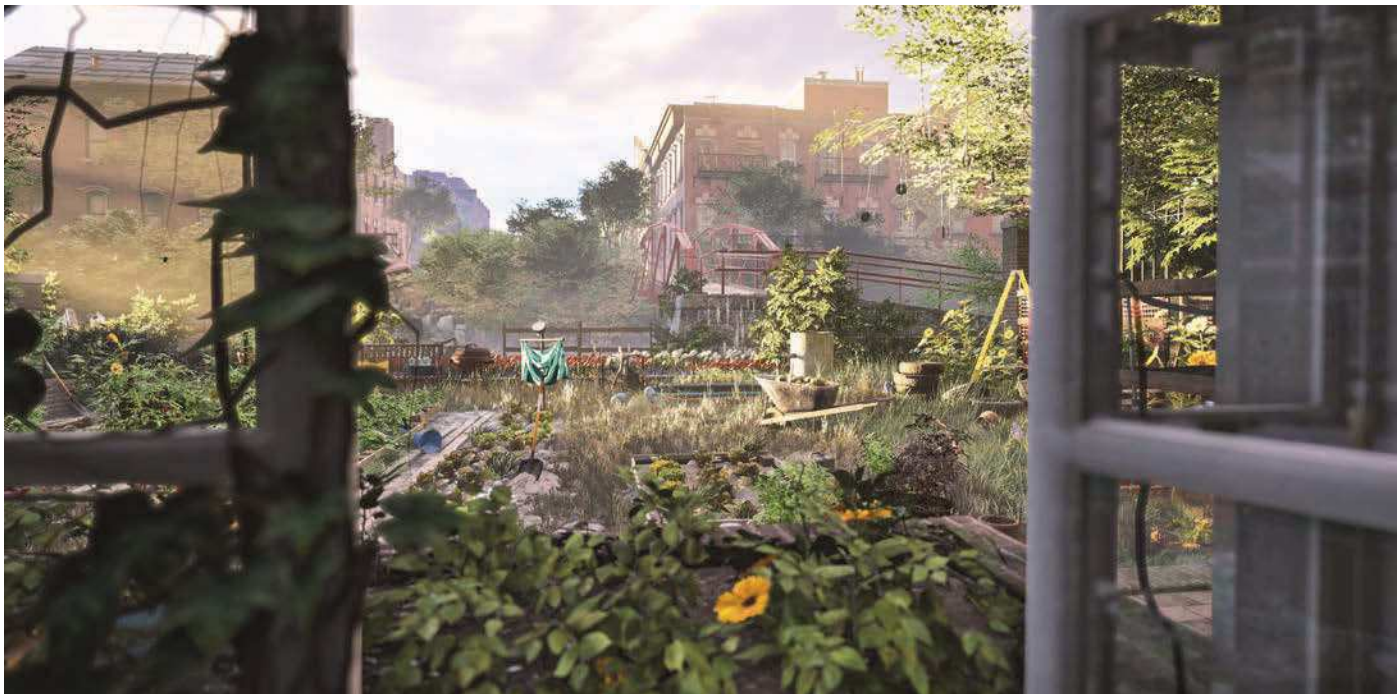
МАЛО КТО ОЖИДАЛ увидеть Джейд – всё-таки вторая часть задумывалась как приквел

Увы, ничего по-настоящему нового нам не рассказали и не показали, но зато дали понять, что в этот раз к сиквелу относятся на редкость серьезно. В какой-то момент на сцену даже вышел Джозеф Гордон-Левитт, чтобы рассказать, как его компания **HitRecord** поможет проекту, а осенью Ubisoft устраивает целый тематический фестиваль. Удивительно, что в проект, с анонсом которого столько тянули, вкладывают такую прорву денег.

Ещё один хороший знак – немного геймплея. Если во время прошлой демонстрации прототип напоминал какую-то технодемку и был явно сырым, то нынешний коротенький кусочек уже похож на полноценную игру. И да, напомним, что вы можете принять посильное участие в разработке: например, прислать разработчикам музыку и свои арты, которые хотели бы увидеть в проекте. Засветиться в такой истории – заманчивая идея, верно?

Увы, потом Ubisoft взялись за старое: на сцену начали подниматься самые разные люди (один из них умудрился въехать в зал на мотоцикле) и много говорить, а почти вся информация не вызывала ничего, кроме флегматичного «ну ок». Так, под звуки оркестра, показали и новый кроссовер кроликов с Донки-Конгом (DLC для **Mario + Rabbids**, выйдет 26 июня), и атмосферный, но всё такой же непонятный трейлер загадочного **Transference** от студии Элайджи Вуда (выходит осенью), и очередной ролик космической «леталки» **Starlink**. Той самой, где реальные пластиковые фигурки непосредственно связаны с игровым процессом.

Из всей этой мелочи более или менее интересной показалась разве что **Trials Rising**, которая, кажется,



вобрала в себя всё то, за что любили когда-то **FlatOut**. Серия Trials, если кто не знает, посвящена преодолению хитрых трасс на мотоциклах для триала. Похоже на старенькую мобильную **Gravity Defied**, только с хорошей графикой.

Геймплей кажется потенциально увлекательным: треки кишат препятствиями и ловушками, а каждая ошибка обеспечивает несчастному гонщику зрелищную смерть. Горе-мотоциклиста можно прикончить десятками способов: от сожжения и падений с высоты до удара головой о что-нибудь твёрдое. И кого-то эта забава наверняка займёт на долгие часы. Разработчики упирали на то, что игра по-настоящему сложная, и даже создали специальную школу для игроков. А с виду ведь и не скажешь...

The Division 2, Skull & Bones, For Honor

Были и традиционные «стратегические» выступления. Разработчики **Rainbow Six: Siege**, например, рассказали про свою тридцатипятимиллионную аудиторию, новые турниры и документальный фильм о сообществе. Создатели **The Crew 2** объявили о выходе проекта в открытую бету 21 июня, а **For Honor** вообще касался целый вал новостей – проект надо спасать, благо успешный опыт Siege в этом плане у Ubisoft есть.

16 октября нас ждёт большое дополнение **Marching Fire**, которое добавит четвёртую сторону конфликта – бойцов из Китая, а также целый PvP-режим под названием «Штурм». Презентовали это с помощью очередного потрясающе красивого CGI-трейлера.

К слову, таких роликов было на редкость много, и именно они стали чуть ли не главной изюминкой всей конференции. Так, показали роскошный синематик The **Division 2**, в котором снова продемонстрировали, как всё плохо и что только «спящие агенты» могут спасти город. Сам по себе сиквел тоже вполне многообещающий.

Летний Вашингтон явно понравится тем, кому надоели зима и Нью-Йорк, а деление на классы и рейды на восемь человек – бальзам на душу для многих любителей мультиплеерных шутеров. Отдельно отметили, что большой упор в этот раз делается на эндгейм-контент, более того, в течение первого года обещают выпустить сразу три бесплатных DLC. В общем, свои ошибки разработчики учли, и сиквел наверняка покажет хорошие результаты с самого старта.

Ещё один роскошный трейлер (под великолепную музыку из **«Меча короля Артура»** Гая Ричи!) посвятили анонсированной в прошлом году **Skull & Bones**. Прежде всего поражает обилие деталей и анимации: корабль, как и происходящее на борту, кажется на удивление живым, а сражения гораздо красивее, *чем во всем*, что выходило про морские баталии ранее.

Что приятно, в игре нашлось место центральному хабу, по которому можно ходить на своих двоих, скупая новые пушки или штурвалы. Из интересных находок: разрешается сменить флаг, чтобы замаскироваться под представителя какой-либо нации.

ИЗМЕНИТСЯ ЛИ
постановка задач и подача истории, пока никто не сказал

ЗАМЕТНО, что разработчики вдохновлялись в том числе и фильмом «300» Зака Снайдера

В SKULL & BONES игровой мир придётся делить со множеством других игроков

Единственное, чего пока не хватает, – управляемых абордажей. К сожалению, все сражения на саблях остаются за кадром. Обидно, иначе могли бы получиться чуть ли не идеальные «онлайновые» **«Корсары»**, а пока Skull & Bones кажется красивым, больше детализированным и заточенным под мультиплеер аналогом морских боёв из **Black Flag**. Или, как игру уже давно окрестили, «**Sea of Thieves** здорового человека».

Assassin's Creed Odyssey

Ну и закончили конференцию главным на данный момент проектом Ubisoft – **Assassin's Creed Odyssey**. Первым делом в глаза бросается сходство с **Origins**. «Одиссея» смахивает на крупный аддон, в котором не меняли ни боевую систему, ни интерфейс, ни анимации. С другой стороны, **Brotherhood** когда-то воспринималась как аддон-переросток ко второй части, а результат вышел недурным.

Что отличает Odyssey в лучшую сторону, так это стиль. Греция потрясает воображение: спартанцы в красных плащах, гигантские статуи Минотавра, много зелени, деревья причудливых форм – картинка настолько яркая и сочная, что о пустынном Египте хочется тут же забыть. Интригует и история: главного героя (или героиню, это мы выбираем в начале игры) ещё в детстве приговаривают к смерти, но персонаж выживает и становится воином.

Вдобавок «Одиссея» – приквел к Origins, действие которого разворачивается до возникновения ассассинов, моды на капюшоны и скрытые клинки. Временной период – самый разгар Пелопоннесской войны. Время, мягко говоря, богатое на знаковые события, к тому же... Неужто именно нам предстоит основать орден тамплиеров? А иначе в чём смысл делать предысторию предыстории...

Из остальных новостей: в кои-то веки появилась возможность выбирать реплики, принимать важные и не очень решения и даже крутить романы с кем заблагорассудится. Assassin's Creed вплотную подобрался к званию ролевой игры. Если верить тем, кто уже опробовал проект, то сталкиваться с последствиями своего выбора и замечать проявления нелинейности предстоит регулярно. Насколько хорошо это всё будет реализовано – вопрос открытый, но хочется верить в лучшее.

Оценить результат мы сможем довольно скоро: «Одиссея» выходит 5 октября.

■■■

Ubisoft не сумели удивить, но зато организовали на удивление грамотное мероприятие. Почти каждый проект подкреплялся какой-то конкретикой и множеством подробностей, почти все они выйдут в ближайшее время, а скучать на конференции не приходилось. Только вот обидно, что до анонсов новых **Splinter Cell** и **Watch Dogs** – да хоть до каких-нибудь сюрпризов! – дело не дошло. Жаль, раньше у французов такая традиция была... ■

КОНФЕРЕНЦИЯ NINTENDO

А ТАКЖЕ DEVOLVER DIGITAL, SQUARE ENIX И PC GAMING SHOW

КСЕНИЯ АТАШЕВА, АЛЕКСЕЙ ПИЛПЧУК

Тизеры к презентации **Nintendo** на E3 были скромными, так что откровений от неё никто и не ждал. Тем более что громкой новостью о выходе новых «Покемонов» **Let's Go**, **Pikachu!** и **Let's Go, Eevee!** компания уже успела порадовать две недели назад.

Однако надежда на то, что пару козырей в рукаве она припрятала, всё же теплилась: выход обеих частей **Bayonetta** на Nintendo Switch намекал, что и третья не за горами, да и четвёртый **Metroid Prime**, анонсированный ровно год назад, пора уже было явить народу. Однако чуда не случилось: на презентации Nintendo честно показала ряд грядущих проектов, но впечатлить сумела разве что фанатов **Fire Emblem** и жанра «меха».

DAEMON X MACHINA, Fire Emblem Three Houses

С началом презентации на экран в сполохах лазеров и взрывов ворвались гигантские человекоподобные роботы из экшена **DAEMON X MACHINA**. Выглядят они стильно – и неудивительно, ведь дизайнером техники значится создатель «Макросса» и «Эскафлона» Сёдзи Кавамори.

Хотя имя продюсера игры ещё более любопытно: им выступает Кэнъитиро Цукуда, работавший над серией хардкорных меха-симуляторов **Armored Core** от небезызвестной **FromSoftware**. А это значит, что помимо динамичных поединков с видом от третьего лица нас ждёт ещё и кастомизация роботов, разные виды брони, движков и вооружения – в общем, всё, что нужно поклонникам жанра. Главное, чтобы техническое исполнение не подкачало: лихие полёты и перестрелки в ролике вполне эпичные, но как с таким видеорядом справится не особенно мощная Switch?

Выходящая следующей весной пошаговая тактическая ролёвка **Fire Emblem Three Houses** выглядит уже практически законченной. В трейлере можно увидеть симпатичные анимированные заставки и поединки, даже подсмотреть немного за прокачкой и экипировкой персонажей. Думать перед ходом или повышением навыка тут явно придётся не меньше, чем в прошлых играх серии.

А может, и больше: теперь герои идут в бой не в одиночку, а в сопровождении отряда, которым тоже придётся управлять. Будем надеяться, что игра тронет струны не только разума, но и сердца. И, как

ОТСУТСТВИЕ интерфейса намекает, что перед нами не игровой процесс, а снятый для презентации ролик

XENOBLADE CHRONICLES 2 – классическая японская ролевая игра с наивными героями, полуголыми героинями и злодеями, которые на самом деле не такие уж и плохие. С последними дополнение и позволит познакомиться поближе

STARLINK ОТ UBISOFT выйдет и на Switch. Можно будет летать на звездолёте, пока едешь в автобусе

и её предшественницы, запомнится, помимо сложного игрового процесса, драматичным сюжетом и яркими персонажами.

Xenoblade Chronicles 2 осенью обзаведётся дополнением **Torna: The Golden Country**. Оно расскажет о катаклизме, произошедшем за пятьсот лет до событий основной игры, и о героях, пытавшихся его предотвратить. Среди них есть и знакомые лица, а само DLC обещает стать настолько большим, что будет продаваться на отдельных картриджах. Нечасто нынче увидишь такой размах.

Super Smash Bros. Ultimate, Super Mario Party

Рассказ о **Super Smash Bros. Ultimate** занял больше половины презентации. Масахиро Сакураи говорил о каждом бойце и сотнях нововведений с особой, можно сказать, любовью. Вот только революционными новые фишки Ultimate не назовёшь. Да, в этом файтинге будет огромный выбор бойцов из игр Nintendo и её партнёров – больше, чем в любой из прошлых частей. Многим подправят баланс, некоторым, как Линку, выдадут одёжку из свежей игры, ещё кому-то позволят выбрать пол персонажа, как тренеру покемонов или... пикачу. А вы знали, что пикачу, у которых хвост заканчивается сердечком, – девочки?

Естественно, графика на Nintendo Switch будет гораздо лучше, чем на Wii U, 3DS и старых поколениях консолей. Да и сам файтинг наверняка выйдет замечательным и затянет как любителей семейных развлечений и вечеринок, так и ностальгирующих геймеров. Но никакого особого восторга его презентация не вызывает – такова уж судьба жанра, где новая часть обычно отличается от старой только парой новых лиц, арен и чуточку подтянутой графикой.

Такие же эмоции вызывает и **Super Mario Party** для Nintendo Switch. Подборка красочных мини-игр для посиделок и вечеринок найдёт свою аудиторию, тем более что доить коров и скрещивать мечи в 1-2-Switch публике наверняка уже поднадоело. Но времена, когда размахивание контроллером перед консолью могло сойти за инновацию, давно минули.

Скороговоркой Nintendo прошлись и по куче выходящих на Switch портов и кроссплатформенных проектов. Тут и казуальная **Overcooked 2**, и мрачная **Hollow Knight**, и вездесущая **Fortnite**, и цифровая версия настольной игры **«Каркассон»**, и масса других известных и не очень игр. Опять ничего сверхъестественного – зато Nintendo чётко даёт понять, что консоль не повторит судьбу своей предшественницы и библиотека Switch будет регулярно пополняться. Это и правда делает приставку-трансформер всё более привлекательной – особенно для тех, кому за неимением свободного времени удаётся играть только урывками и на бегу.

Square Enix, PC Gaming Show, Devolver Digital

Сходным образом прошли ещё три конференции – максимум трейлеров, минимум подробностей.

В случае со **Square Enix** сходство с Nintendo усиливалось ещё и общей ориентированностью на японский рынок. Именно из вала трейлеров (отчасти показанных

SHUT UP AND TAKE MY MONEY!

на других презентациях) новых jRPG и состояла большая часть мероприятия. Попутно издатель продемонстрировал немного **Shadow of the Tomb Raider** и **Just Cause 4**, что, правда, вряд ли тянет на откровение – ничего по-настоящему нового об играх из роликов узнать не удалось.

Зато интригующих анонсов было сразу два: **Platinum Games** представили новенький **Babylon's Fall**, а **Human Head** показала ролик потенциально интересной **The Quiet Man**. Только опять же без подробностей. И на этом то, о чем можно рассказать, заканчивается, что весьма странно, учитывая наличие у Square Enix таких франшиз, как, например, **Deus Ex**, **Final Fantasy**, **«Мстители»** и **«Стражи Галактики»**. По-видимому, сюрпризов придётся ждать ещё год.

PC Gaming Show тоже запомнилось несколькими ритуальными поклонами в сторону японского рынка. Совершенно неожиданно прогремела новость, что на ПК выйдут несколько частей **Yakuza** (**0** и **Kiwami**), обе первые **Shenmue** и ряд других проектов, вроде **Valkyria Chronicles 4**. И этот анонс – настоящий сюрприз, каких на всей E3 было маловато.

А ещё это шоу было неоправданно, а порой и невыносимо долгим. Ведущие с улыбкой на лице представляли всё новые и новые проекты, только вот занятных среди них почти не наблюдалось, а к концу сопротивляться сну было уже трудно. Тем не менее пару раз удивить конференции всё же удалось.

Приятно было увидеть и дебютный геймплей **Overkill's The Walking Dead**. Если кратко, пока игра очень похожа на столь желаемую **Left 4 Dead 3**. Хочется верить, что и качеством она будет примерно того же порядка. Ещё один светлый эпизод мероприятия – зрелищный трейлер **Hitman 2**, где 47-й под музыку мастерски расправлялся с врагами.

Но всё остальное время продолжался нескончаемый парад самых разных инди-игр, большая часть которых мигом вылетала из памяти. Были, конечно, и стильные экземпляры, вроде **Night Call** или **Sable**, но по большей части аудиторию веселили «королевскими битвами» и чем-нибудь странным, вроде симулятора акулы **Maneater**. Последнюю, к слову, разработчики описывают как «ролевую игру в открытом мире и с деревом прокачки». И слушать всё это порой было действительно смешно. Хоть так.

После прошлогоднего трэша ждать новую «конференцию» от **Devolver** было вдвойне интересно: покажут ли что-нибудь или снова будут валять дурака? К счастью, победило безумие. Опять. На сцене вот уже второй год подряд творилась лютая дичь: харизматичная ведущая на все лады высмеивала современные тенденции индустрии, анонсировала «лутбокскойны» (ага, два в одном: и лутбоксы, и биткойны), а в конце презентации её и вовсе расстреляли из пулемёта. Игр показали всего три штуки, а запомнилась и вовсе одна: **My Friend Pedro** – уморительный сайдскролл-шутер, в котором главный герой в slo-mo выделывает танцевальные пируэты, попутно самым нелепым образом расстреливая всех вокруг. ■

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

ЧТО ПОКАЗЫВАЛА ACTIVISION НА E3 2018

КСЕНИЯ АТАШЕВА

После успеха **Dark Souls** игроки и пресса стали следить за творчеством **FromSoftware** с особым вниманием. Любопытство подстегнуло заявление о том, что третья часть станет последней, – печальное для фанатов, но мудрое решение, благодаря которому Dark Souls запомнится как отличная трилогия, а не как очередная бесконечно скатывающаяся в никуда серия.

Первый тизер нового проекта компании намекал, что крутых поворотов ждать не стоит: окровавленное оружие с хитрым механизмом в отблесках пламени живо напомнило о **Bloodborne**, и её поклонники даже начали ждать сиквел. Однако FromSoftware сумели удивить и напомнили игрокам, что компания способна создать нечто новое.

ИДЕАЛЬНАЯ
«японщина» с самураями и пагодами, но без стилизации под аниме

Sekiro незамутнённым взглядом

FromSoftware – достаточно узнаваемое имя, у них нет необходимости хвататься за известное название, как за палочку-выручалочку. Их Sekiro: Shadows Die Twice – это именно новый проект, оригинальный экшен от третьего лица с элементами стелса. И хотя по двухминутному ролику и паре интервью оценивать игру рано, общую картину того, какой она должна выйти, сложить уже можно.

Действие Sekiro разворачивается в Японии эпохи Сэнгоку. В это смутное время (середина XV – начало XVII веков) правители японских провинций вели постоянную войну в надежде распространить свою власть на всю страну. Этот период мы уже не раз видели в разноплановых играх, от серьёзной **Shogun: Total War** до колоритной **Sengoku Basara**. Разработчики не зря его любят: тут и ярких исторических личностей полно, и арсенал можно использовать широкий – от мечей до пистолетов, – и красоты традиционной Японии показать во всей красе.

Будет ли Sekiro историчной? Вряд ли. Хотя в трейлере герой в основном имеет дело с людьми, появление гигантской змеи даёт понять, что без мистики не обойдётся. Синтоизм к этому располагает: в Японии до сих пор верят, что грань между мирами людей и духов тонка, а в святилищах живут местные божества. Весьма вероятно, что, начав с разборок с головорезами, под конец можно будет скрестить мечи с богами-ками и демонами-они. Ведь кто знает, с какими силами водит

СРАЖЕНИЕ – далеко не всегда лучшее решение. Зачастую врагов проще тихо обойти

дружбу самурай, который лишил героя руки и похитил его юного господина. И через какие тернии придётся пройти, чтобы отомстить злодею и спасти мальчика?

Герой игры, закалённый в боях ниндзя, и без руки драться мастак. Потерянную конечность ему заменяет протез, в который можно встроить разные приспособления. Уже в трейлере мы видим топор, разрубающий щиты врагов, крюк, с помощью которого можно подняться вверх или запрыгнуть на противника, зонтщит, фейерверки. И это только начало: устройств будет больше, и некоторые из них можно будет комбинировать с основным оружием, катаной.

Система отчасти напоминает о Bloodborne с его оружием-трансформерами. Хотя ассоциаций тут гораздо больше. Например, можно вспомнить старенький приключенческий экшен **Blood Will Tell**, основанный на манге Тэдзуки Осаму «Дороро». Там одинокий самурай с кучей протезов охотился на демонов, чтобы вернуть похищенные части тела, и вместо рук ему можно было поставить мечи, или пушки, или что ещё найдётся... Нечто общее с Sekiro у них определённо есть.

Похоже, механическая рука героя – единственное, что можно будет изменять и улучшать. Ни классов, ни уровней, ни навыков в традиционном виде в Sekiro нет. Зато в ней будет открытый мир, по которому можно перемещаться не только горизонтально, но и вертикально, взмывая на горы, деревья и крыши при помощи упомянутого уже крюка... а может, и не только его. И разобраться с врагами мы сможем разными способами.

МИНУТКА ИСТОРИИ

Из-за бесконечных сравнений **Sekiro: Shadows Die Twice** с Dark Souls за разработчика становится прямо-таки обидно. Конечно, эстетика у проектов схожая, и к тому же, начиная с выхода **Demon's Souls** в 2009 году, FromSoftware сосредоточилась на выпуске её вариаций, разбавив их несколькими симуляторами пилотирования гигантских роботов и спин-оффом **Monster Hunter**.

Учитывая специфичность жанра «меха» и невысокую популярность «Охотника на монстров» на Западе – по крайней мере, до появления Monster Hunter: World, – неудивительно, что выход этих игр прошёл незаметно. Вспомнить, чем компания занималась в эпоху второй PlayStation, тоже никто не потрудился... В итоге у многих сложилось неверное впечатление, будто FromSoftware только и делала, что клепала Souls-подобные игры.

Впрочем, разработчики всегда питали слабость к мрачным и сложным ролевым играм. Недаром их первое творение, серию **King's Field**, а также дилогию **Shadow Tower** называют предшественниками Dark Souls. Уже в них игрок исследовал обширные проклятые земли и таинственные артефакты в попытке спасти родное королевство, ну и себя заодно. Только от первого лица и с меньше ориентированной на экшен системой: в девяностых о нынешних динамичных поединках можно было только мечтать.

Меха-симуляторы – ещё один конёк FromSoftware. Поклонники жанра знакомы с **Armored Core**, серией с пятнадцатилетней историей, непростым геймплеем и до занудства детальной кастомизацией роботов. Также компания выпустила несколько проектов по циклу аниме **«Гандам»**, игры **Murakumo: Renegade Mech Pursuit** и **Metal Wolf Chaos**. Ремастер последней для современных ПК и консолей, кстати, должен выйти в этом году.

Встречаются в «дискографии» разработчика и хорроры: типичный для жанра **Kuon** и серия **Echo Night**, которая была скорее страшным квестом. Так что анонс **Deracine** на E3 тоже сложно назвать удивительным: FromSoftware ещё двадцать лет назад продемонстрировала, что умеет рассказывать истории и загадывать игрокам загадки без необходимости размахивать мечом. Были в истории компании и проходные ролевые игры, и приключения, и слэшеры...

И последняя часть серии **Tenchu**. К которой Sekiro гораздо ближе, чем к приснопамятному Dark Souls.

ДО СОЗДАНИЯ Dark Souls Хидэтака Миядзаки работал над меха-симуляторами Armored Core. Неожиданный переход, правда?

«ЛЕЖИТЕ-ЛЕЖИТЕ, мне ещё височки надо подровнять»

ОТСУТСТВИЕ в Sekiro мультиплеера огорчит любителей поиграть с друзьями по сети и потягаться с другими игроками. Но, может быть, он появится после выхода игры?

Как истый ниндзя, герой может не только драться, но и прятаться, прижимаясь к стенам, вися под потолком или скрываясь в высокой траве. Он может незаметно обойти противника или скрытно убить его одним ударом. Ну, или, если захочется экшена, вступить в честный бой. Звучит неожиданно похоже на **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, доказавшую, что приключение может быть захватывающим и без постоянной прокачки. И что без необходимости «фармить» монстров мир становится по-настоящему открытым: врагов можно обойти или перелететь, не переживая, что из-за этого силёнок на следующего босса не хватит. Напротив, от некоторых врагов вроде гигантской змеи только спрятаться и можно, и это превратит эпизоды игры в настоящую головоломку.

Бои обещают быть необычными и зрелищными. Здесь не получится снимать здоровье врагов понемногу, так как они активно защищаются в боевой стойке. Но, проводя атаку за атакой или, что эффективнее, вовремя ответив контратакой, их можно вывести из равновесия и заставить открыться для смертельного удара. То же работает и для управляемого игроком героя.

Звучит сложно, но пара нюансов должна облегчить жизнь. Во-первых, перед мощной вражеской атакой на экране показывается иероглиф, так что её проще заметить. Во-вторых, герой может после гибели воскреснуть и продолжить сражение с начинающими расходиться по своим делам противниками. Количество попыток, конечно, будет ограничено. Но чем именно, остаётся загадкой.

Почему бы и не Activision?

Узнав, что издателем игры станет **Activision**, люди начали шутить, что воскрешение в Sekiro будет платным. Activision и правда зарабатывает на микротранзакциях миллионы долларов. Но сможет ли она ввести их в Sekiro? Учитывая заверения FromSoftware в том, что проходить игру придётся исключительно в одиночку, это сложно себе представить.

Хотя в то, что мультиплеера в игре не будет никакого и никогда, верится с трудом. Арена для схваток с другими игроками или генерируемые для совместного прохождения зоны, как подземелья чаши в Bloodborne, могли бы появиться в качестве загружаемого контента после выхода игры. Ну и косметические дополнения никто не отменял. Зная любовь японцев к кроссоверам, появление костюмов для героя по мотивам популярных игр и аниме вероятно.

А вот засилья лутбоксов вряд ли стоит опасаться. Они слабо вписываются в концепцию, и вряд ли кто-то сможет заставить разработчика перекроить её ради

В CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 есть зомби и карты по Древнему Риму. Ждём эльфов и вторжение инопланетян в DLC

СВЕЖЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ к Destiny 2 – воплощение стабильности. Новые локации, навыки и сюжет – и никаких революций в геймплее

микротранзакций. FromSoftware – не нищий новичок или непризнанный гений на грани банкротства, а тяжеловес индустрии, который сам ставит условия издателям. Не зря компания подчеркнула, что все решения по разработке игры остаются за ней.

У Activision есть масса других способов заработать, да и на выставке они не ограничивались одной Sekiro. Привозили ещё **Call of Duty: Black Ops 4**. Это полная противоположность творению японцев: однопользовательской кампании здесь нет, зато есть модный режим королевской битвы и возможность кастомизировать своего персонажа, выбирая внешность, класс и настраивая оружие на свой вкус. Даже сами матчи можно будет настроить, выбрав скорость, сложность и другие параметры.

Говорят, с упором на способности классов и командную работу Black Ops 4 станет больше похожа на Overwatch, чем на прошлые игры серии. Но кто знает, может, это пойдёт ей на пользу? Зомби-режим в шутере с претензией на реалистичность тоже поначалу казался нелепым, но отлично вписался в игру и пришёлся публике по душе.

А вот политика Activision в отношении платного контента в Black Ops 4 вызвала возмущение общественности. Дополнения для игры нельзя купить отдельно, только в составе сезонной подписки Black Ops Pass. Платить лишь за то, что нужно и интересно, уже не получится. Так что в довесок к понравившимся картам или миссиям придётся брать все остальные, и всякие покраски заодно. И с игроками без подписки на дополнительных картах не поиграешь. Утешает одно: по Black Ops Pass дополнения будут выходить чаще, чем раньше выходили DLC. А постоянный приток нового контента поможет дольше поддерживать интерес к игре.

Не за горами и дополнение к фантастическому онлайновому шутеру **Destiny 2 – «Отвергнутые»**. Революций оно не обещает. Проект просто обогатится новыми областями, способностями и историей о побеге опасных преступников из Тюрьмы старейшин. Ну а что ещё нужно популярной сбалансированной игре?

■■■

Даже без своей персональной конференции Activision оставила заметный след на этой E3. Немножко игрового процесса Call of Duty, анонс новой игры – вроде никто и не заметил присутствия издателя на выставке, а интерес к его проектам вырос. Неплохая тактика: никакого негатива, все довольны, – чего не скажешь про итоги некоторых конференций. Может, со временем другие издатели тоже подключатся к такому полупартизанскому формату? Особенно те, чьи выступления на E3 так разочаровывают... ■

CYBERPUNK 2077

ГЛАВНАЯ ИГРА E3 2018

РОДИОН ИЛЬИН

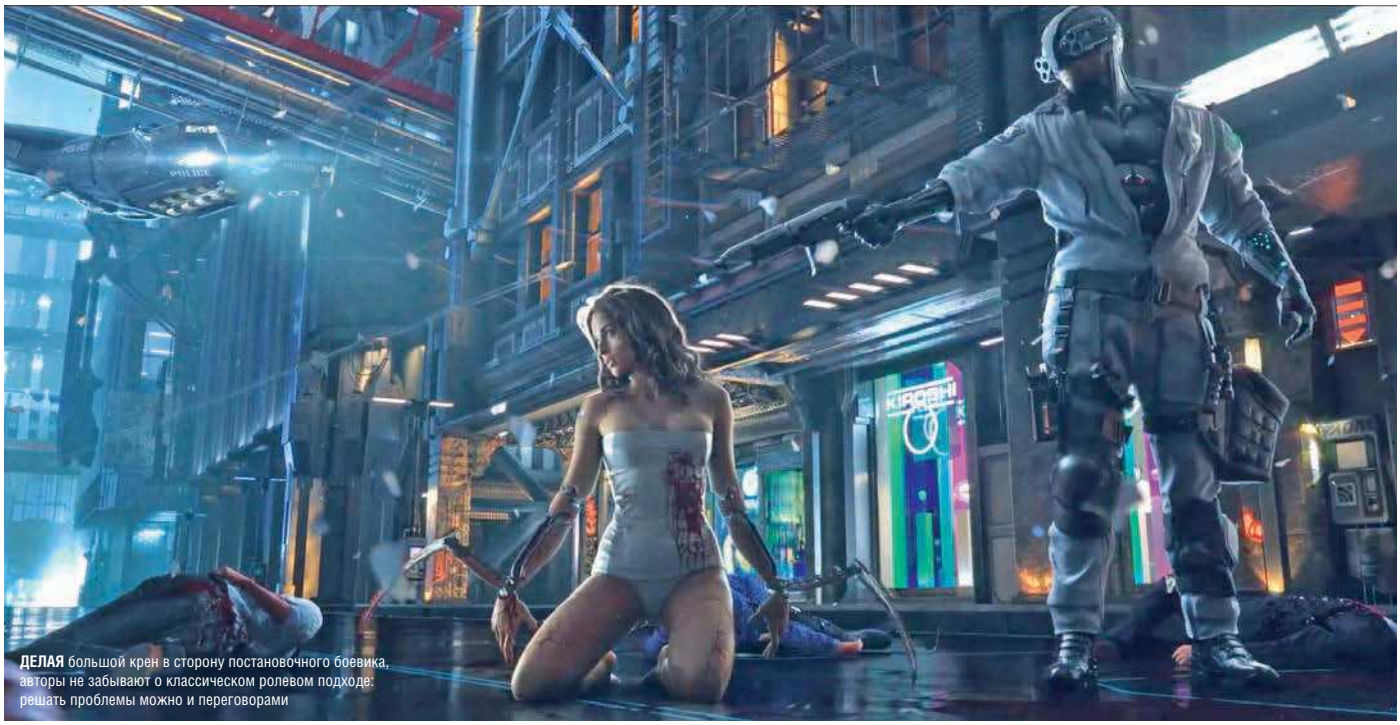
АВТОРЫ ОБЕЩАЮТ, что в «Киберпанке» будет мультиплеер. Но не на старте игры

На закрытый показ **Cyberpunk 2077** на минувшей E3 2018 записывались с боем, а судачили больше, чем о какой-либо другой игре: «Ну что, ты уже был на «Киберпанке»? Как тебе?» – «Восторг!» Да что там, смотреть проект в бизнес-зону **CD PROJEKT RED** по собственной инициативе пришел даже Хидэо Кодзима! Неудивительно, что и у меня от демонстрации остались самые яркие эмоции – вне всякого сомнения, это главная игра E3.

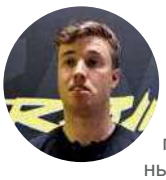
Секс, насилие и киберпанк

Cyberpunk 2077 относится к той же вселенной, что и настольная **Cyberpunk 2020**, только действие сдвинуто на пятьдесят семь лет вперед. Перед нами мир теневых правительств: бразды правления держат мегакорпорации, которые увлечённо изобретают новые виды технологичного вооружения, постепенно превращая людей в послушных болванчиков, нашпигованных имплантатами и электронными чипами.

Достаточно сказать, что в легальном городском таксопарке есть автомобили, предназначенные для комфортного трансфера с оружием – похоже, оружейное лобби за полвека лишь упрочило свои позиции. Разумеется, ситуацией довольны далеко не все: если по трейлеру складывалось впечатление, что главный герой, V (Ви), – просто преступник, то на презентации выяснилось, что он в некоторой степени идеалист и хочет дать бой эксплуататорам. Я уже вижу, как вы поморщились. Отчасти справедливо: сюжетная фабула заезженная, но у меня нет сомнений, что CD PROJEKT RED по ходу игры неоднократно перевернет всё с ног на голову и обратно. Подробнее рассказывает дизайнер уровней Макс Пэз.



ДЕЛАЯ большой крен в сторону постановочного боевика, авторы не забывают о классическом ролевом подходе: решать проблемы можно и переговорами



– Можете ли поподробнее рассказать о сюжете?

Могу с уверенностью сказать, что по его глубине игра не уступит The Witcher. Главный герой – кибернаёмник, который хочет свободы в мире, где всем заправляют корпорации, а люди борются за выживание. Для Ви удел наёмника означает быть ближе к свободе.

Насколько тесно связаны Cyberpunk 2077 и настольная игра Cyberpunk 2020?

– Мы очень плотно общаемся с разработчиком настольной Cyberpunk 2020 Майком Пондсмитом, он во многом помогает нам. Фанаты настолки откроют в нашей игре некоторые детали, что прежде были неочевидны. Мы сохранили общую концепцию и игровые классы, но и добавили немало интересного от себя.

Какие работы вдохновляли вас, помимо Cyberpunk 2020? Вы читали роман «Лавина» Нила Стивенсона?

– Да, лично я читал и считаю, что книга просто потрясающая! Что до вдохновения, то в первую очередь мы опираемся на самих себя: мы хотели оставить свой след в жанре киберпанка. Вот так вот, ни много ни мало! В творчестве масса отличных примеров, раскрывающих этот жанр, но наша студия собирается привнести что-то своё и тоже отличиться.

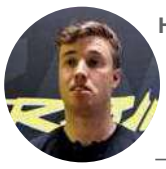
Если не брать в расчёт имя, то у персонажа настраивается практически всё. Пока вы будете в самом начале игры определяться с полом и миллионом прочих характеристик своего героя, моделька мужчины или женщины будет взирать на вас с экрана в неглиже. Разработчики неоднократно подчеркивали, что их проект не для детей, и нечего стесняться наготы – по мере развития сюжета неоднократно придется сталкиваться со «взрослыми» темами, а наготой будут сверкать не только живые персонажи, но и покойники. Будет любовь, секс и даже однополые отношения, будут утехи за деньги, сводничество и разовый флирт. Причём всё это обещают на уровне геймплейных механик.

Разумеется, в игре будет и жестокость. В первой же показанной миссии прилично экипированная героиня устраивает налёт на некую лабораторию, чтобы отыскать пропавшую девушку. Нужна, правда, не она сама, а чип в её голове – там много полезной информации.

Отстреливаясь от наемников враждебных корпораций, которые тоже претендуют на микросхему, героиня доходит до ванны со льдом, в которой плавают двое. Мужчина интереса не представляет, его Ви бросает коченеть в ледяной воде и дальше, а вот девушку вытаскивает. Несколько животворящих инъекций в область груди, и вот уже можно эвакуировать обнажённое тело – это тоже реальная игровая механика. Понятно, что пока тащишь эту тушку, закрывающую собой половину экрана, то успеешь разглядеть её во всех деталях.

ТАК ВЫГЛЯДЕЛА
зона, где проходила презентация Cyberpunk 2077

И тем забавнее, что для пресс-показа авторы все же стыдливо прикрыли размытыми пикселями половые органы в меню конфигуратора, отдельно подчеркнув, что в финальной версии этого точно не будет. Просто вдруг среди представителей медиа затесались несовершеннолетние...



На презентации вы говорили, что можно настроить внешность, пол и биографию персонажа. Как это отразится на сюжете и геймплее? Есть ли разница при выборе мужчины и женщины?

– В Cyberpunk 2077 на каждое действие есть реакция, и даже этот выбор будет отражён в игре. Пол персонажа влияет на отношение других к протагонисту, они будут по-разному реагировать на мужчину и женщину. Все действия игрока так или иначе влияют на сюжет.

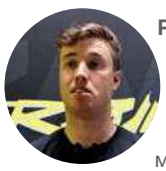
И всё же: зачем такой интенсивный напор на наготу в игре?

– В первую очередь мы хотели показать, насколько это взрослая игра. События Cyberpunk 2077 разворачиваются в мире, где на человека могут напасть и забрать все кибернетические приборы прямиком из тела, что не может не пугать. Мир игры не просто далёк от утопического идеала – он ужасает своим устройством. Что касается сексуальных отношений, то, как и в «Ведьмаке», они будут широко показаны. Можно завести отношения на одну ночь или поддерживать продолжительный роман.

Упоминая важность кибергаджетов, авторы нисколько не преувеличивают. В мире игры не страшно лишиться даже половины головы. *Оторвало взрывом всё лицо целиком?* Не беда! Научный прогресс шагнул настолько, что хитрые приборы, прикрепленные к черепу и связанные нейросетями с остатком мозга, заменят глаза, рот, уши и даже сверх того – добавят новых

способностей. Например, можно будет смотреть сквозь препятствия.

Именно такими имплантатами усовершенствовал себя босс группировки торговцев нелегальным оружием, к которому Ви заявляется в одной из последующих сцен (её цель – замаскированный под пса боевой дрон, который умеет прикрывать огнем с воздуха). К этому времени девушка уже прокачала себя: добрый доктор вынул глазное яблоко и заменил его рукотворным – с функцией зумирования. Очень помогает в перестрелках!



Расскажите еще немного о прогрессе развития персонажа? Какие будут улучшения?

– В игре несколько характеристик; одна из них – имидж, открывающий новые предметы для покупки. Его можно поднять, выполняя побочные квесты. Помимо этого, можно развивать силу, интеллект и другие характеристики персонажа, повышая уровни и выполняя миссии. Для оружия тоже найдутся улучшения.

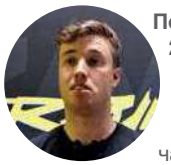
Кстати, об имидже. У нас в редакции отметили, что куртка главного героя в трейлере выглядит странновато. Она что-то значит?

– Нет, это просто вопрос стиля. В игре будет несколько видов курток, эта же просто очень понравилась нам как разработчикам.

А что насчёт эмблемы самурая?

– Я пока не хочу раскрывать все карты, но могу сказать, что она как минимум очень круто выглядит.

Играть мы будем от первого лица, и разработчики обещают умопомрачительные ощущения от использования огнестрельного оружия и всех кибернетических фишек. Видимо, команда хочет избежать критики наподобие той, что звучала в адрес **Human Revolution**. Увы, поскольку презентация прошла в формате «хендз-офф» – то есть пресса просто сидела и смотрела на экран, – рассказать о своих ощущениях я не могу. Но вот стычка с использованием оружия, стреляющего *за угол* по кривой траектории, произвела сильное впечатление! Пули достают даже тех, кто засел в укрытии. А уж если комбинировать этот ствол с имплантатом, помогающим видеть сквозь стены, то всё – вешайтесь, подонки!



Почему вы решили сделать в Cyberpunk 2077 вид от первого лица?

– Одной из причин было наше желание полностью погрузить игроков в атмосферу, чтобы каждый мог почувствовать себя частью этого мира. В The Witcher игрок не чувствовал себя главным героем, он был вместе с Геральтом, но в Cyberpunk 2077 именно вы, а не персонаж, выступаете в роли протагониста.

Расскажите о прокачке оружия!

– Вы сможете модифицировать оружие, устанавливать новый прицел, улучшать точность стрельбы – делать всё, чтобы в итоге получить мощную вещь. Мы уже показали пушку, стреляющую по кривой траектории, и у нас ещё много козырей в рукаве. Следите за анонсами!

Перекрёсток

Понятно, что никакое погружение работать не будет, если не сделать соответствующую среду, – и с этим у игры тоже полный порядок. Место действия – мегаполис Найт-Сити, крупнейший город альтернативной Калифорнии образца 2077 года. И забудьте сразу про **«Бегущего по лезвию»**: киберпанк в исполнении поляков не такой дождливый, а ночь здесь длится отнюдь не двадцать четыре часа в сутки. Мы получим город небоскребов, многоуровневых дорог и монорельсов. И хотя здесь вовсю светит солнце, радости это не прибавляет – мир мрачен и серьёзен: кругом грязь, обшарпанные здания вперемежку с бликующей рекламой и огромными экранами, на которых корпорации крутят пропагандистские ролики.

При этом вокруг кипит жизнь. Толпы горожан шагают по своим делам, бегают дети, попрошайки клянчат милостыню, а торговцы зазывают клиентов. Кто-то играет с мячом, кто-то гоняет в подворотне потрепанную кошку, а кто-то просто отдыхает на лавочке и что-то курит... А вон там кого-то убили: на асфальте лежит бездыханное тело, а вокруг прохаживаются стражи правопорядка. Полицейские пытаются реконструировать обстоятельства преступления, снова и снова проигрывая при помощи голограмм последние минуты жизни жертвы, – что-то подобное мы видели в недавней **Detroit: Become Human**.

Но ещё важнее то, что город бесшовный, и мы вольны отправиться куда глаза глядят. Правда, игрок наверняка столкнётся с местными группировками, мягко говоря, не привечающими чужаков на «своих» территориях. Авторы туманно намекают, что в грызню банд нам тоже однажды предстоит вмешаться!

Наконец, Найт-Сити многоуровневый! Особая гордость создателей – вертикальный геймплей, и на то есть несколько причин.

В отличие от «Ведьмака», где игровой мир был «горизонтальным», в Cyberpunk 2077 локации будут направлены и вверх, на разные уровни высоты. Мы хотели, чтобы переход с твердой земли на крыши небоскребов был предельно плавным.

Главной идеей было создать окружение с огромным выбором действий, подходящих для развитой системы классов. Сейчас мы готовы назвать три основных класса: Solo (одиночка), Techie (технарь) и Netrunner (нетраннер). Игроки смогут принимать решения и создавать свой киберпанк. В отношении дизайна уровней мы хотели убедиться, что игроки могут задействовать весь арсенал уникальных способностей, чтобы выбираться из различных передряг.

Последнее, что отмечу в контексте города, – это техника. Летать мы не сможем, но ездить – сколько угодно. Из типов транспорта заявлены машины и мотоциклы. Разумеется, *киберпанк-машины* и *киберпанк-мотоциклы*. Последними мы сможем управлять с видом из-за руля, а также высовываться в окно и палить по преследователям.

Будет ли в игре кибераналог Плотвы?
– Пока не можем ответить, но в игре будут машины, мотоциклы и прочее. Да и в целом у игроков будет немало способов перемещаться по городу (*например, метро.* – Прим. ред.).

И последний вопрос: в мире Cyberpunk 2077, навороченном и футуристичном, по-прежнему издаются газеты. Какие ещё привычные «олдскульные» предметы наших дней дожили до будущего?
– Безусловно, кое-что будет вызывать в памяти прошлое, даже здания будут напоминать постройки нашего времени, но со значительными улучшениями. Таким образом можно будет наблюдать переход из нашего мира в мир Cyberpunk 2077.

■■■

Готов с твердой уверенностью сказать, что с Cyberpunk 2077 сейчас всё хорошо. В CD PROJEKT RED работают талантливые люди, которые точно знают, что делают. *Аугментированный* гибрид **«Ведьмака»**, **Deus Ex: Human Revolution** и **Watch_Dogs** кажется отличной игрой уже сейчас. Гениальной ли?.. Узнаем, вероятно, в 2019 году.

...Не зря же Кодзима приходил! ■

FALLOUT 76 РИСКУЕТ ПОХОРОНИТЬ СЕРИЮ

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О САМОМ НЕОДНОЗНАЧНОМ ПРОЕКТЕ E3 2018?

АЛЕКСАНДР АФАНАСЬЕВ

Показ **Fallout 76** на недавней **E3 2018** произвёл настоящий фурор: новые детали об игре упали на головы игроков и прессы, как ядерные бомбы в Судный день. Теперь, когда радиоактивная пыль интервью и презентаций наконец-то осела, пришло время спокойно поговорить обо всём, что известно о Fallout 76 в настоящий момент.

В пустошь одиночками не ходят

Случилось именно то, что пророчили культовой франшизе годами: Fallout перешла в онлайн. Директор Bethesda Games Studios Тодд Говард признался, что Fallout 76 «выросла» из несбывшегося мультиплеера **Fallout 4**, который выкинули из игры в последний момент, чтобы потом вернуться к идее с новыми силами.

ЕСЛИ УЧЕСТЬ,
что всех NPC упразднили, то роботы-помощники, одного из которых показали в демонстрационном ролике, останутся единственными, кто сможет поддержать диалог. Не считая других игроков, конечно

Однако, судя по словам **Bethesda** и показанному геймплею, у Fallout 76 куда больше общего с какой-нибудь **Destiny**, нежели с классическими MMORPG и предыдущими частями серии. В этот раз студия делает акцент на социальном взаимодействии игроков и вездесущем кооперативе.

Тодд Говард, директор разработки Fallout 76
Мы никогда не бываем полностью довольны проделанной работой. Всегда есть то, что можно было сделать иначе, улучшить. В то же время мы не ставим под сомнение собственные решения. Каждая новая игра – это новый опыт, новый урок. Конечно, порой кое-что работает не так хорошо, как мы надеялись. Диалоговая система Fallout 4, например: у нас были причины для её изменений, но игрокам она не понравилась.

Мы всегда стараемся расти над собой, стремясь к тому, чтобы каждый новый проект становился нашим лучшим.

По заверениям разработчиков, Fallout 76 не собирается идти по стопам **The Elder Scrolls Online**, и это приятно слышать. Несмотря на внедрение онлайна, хорошо прописанный сюжет никуда не денется. История станет приквелом и развернётся в западной Вирджинии 2102 года, то есть спустя меньше четверти века после конца ядерной войны (этим и объясняется отно-

В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ смогут играть до четырёх человек одновременно. Всё как обычно

ГИБРИДНЫЙ ДВИЖОК – технология не новая. Bethesda уже использовала её в разработке **Quake Champions**. Среди его плюсов – отличная оптимизация и грамотная структура сетевого кода, что придётся как нельзя кстати для онлайнового кооператива

МИР FALLOUT 76 разделён на шесть климатических зон, которые могут похвастать разнообразием пейзажей и погодных условий

сительно живая природа в трейлерах). Игроки выступят в роли обитателей Убежища 76, созданного исключительно для репопуляции планеты после катаклизма, а не ради безумных экспериментов Vault Tec.

Пит Хайнс, PR-директор Bethesda

Мне очень нравится сама идея Убежища 76. Есть что-то заманчивое в том, чтобы быть одним из людей, избранных для реставрации целого мира. На мой взгляд, это самая свежая завязка из всех, что мы делали. В предыдущих Fallout игрок попадал в мир, который кое-как, но функционировал и до того, как герой вышел из Убежища. Города были построены, жизнь шла своим чередом.

В Fallout 76 ничего подобного нет. Игрокам предстоит «оживить» Пустошь лично. Они покинут Убежище и увидят чистый холст, а не устоявшийся мир, который просто ждал их прихода.

Выживать на просторах Виргинии одновременно смогут минимум двадцать четыре человека, которые будут искать припасы, охотиться за редким лутом, исследовать и убивать – и не только мутантов, но и друг друга. Никаких (!) NPC и офлайновой кампании: только живые люди и роботы-помощники.

Как в таком случае игра подаст сюжет и не испарится ли атмосфера – загадка. Живым игрокам ещё и будет позволено общаться: как через голосовой чат, так и жестами.

Take me home, country road

Мультиплеер в Fallout – это само по себе необычно, но такой масштабный? Да ещё и с явным уклоном в стрельбу? Современные игры серии всегда были RPG с весьма посредственной шутерной механикой, а Fallout 76 делает упор как раз-таки на неё. Поэтому Bethesda подошла к вопросу экшена основательно.

Прежде всего, игра наконец избавится от старого движка, уходящего корнями ещё во времена разработки **Morrowind**. Его заменит гибрид **Id Tech 5** и движка **Saber3D**: это должно избавить Fallout 76 от хронических «болячек» серии, а также подтянуть динамику геймплея и шутерную составляющую.

Благодаря обновлённому техническому ядру разработчики добавят в игру множество новых монстров, включая популярных персонажей фольклора Виргинии – Человека-мотылька и Флэтвудского монстра. Знакомые по предыдущим играм твари тоже вернутся, но все ли – не уточняется. Судя по геймплейному демо, в игре будет подобие рейдов, в которых группе игроков предстоит охотиться на особенно «толстых» монстров. Наградой за проделанную работу станет редкий лут и, конечно же, групповое селфи с трофеем.

ПОМИМО СТЫЧЕК
в открытом мире будут и PvP-арены, где две команды до двенадцати человек в каждой могут выяснять отношения, не досаждая случайным игрокам

ВРЯД ЛИ СТОИТ
переживать, что вся игровая карта превратится в один большой кратер. К тому же что-то мне подсказывает, что эффект от взрыва бомб не будет перманентным

Точно известно, что на смену старым добрым рейдерам придут *разумные* гули. Да! Теперь они не будут тупыми зомби, какими их сделала четвёртая часть. Видать, ещё не успели одичать. Не забудут и про супермутантов, однако подробностей об их происхождении пока нет. На форумах уже бушуют споры о том, как они вообще оказались в новой игре. Но, согласно Fallout 3, супермутанты появились в 2078 году, а события Fallout 76 происходят в 2102, поэтому подобные дискуссии могут оказаться бессмысленными.

Одним PvE игра не ограничится – любителям PvP тоже будет чем заняться. Правда, на словах задумка звучит спорно. Bethesda утверждает, что не будет ограничивать схватки между игроками, поэтому в любом путешествии легко словить случайную пулю. Вот только это никак не повлияет на ваш опыт и лут – вы не потеряете ничего, кроме времени.

При этом разработчики гарантируют, что геймплей не скатится в бесконечную череду смертей от рук агрессивных игроков. Таких игра пометит как особо опасных и назначит награду за их головы – система в духе **GTA Online**. Но, честно говоря, механика не внушает доверия. Опыт GTA Online показал, что с такими игроками бороться бесполезно, проще сменить сервер или выйти из игры, чем тратить драгоценное время.

Хочется верить, что Bethesda знает, что делает. Но и в худшем случае можно не беспокоиться: игра будет поддерживать частные серверы и (в будущем) пользовательские моды. Надоели агрессивные незнакомцы – заведите собственный сервер для друзей. Всё просто.

Тодд Говард, директор разработки Fallout 76
Мы обожаем моды с тех самых пор, как реализовали их поддержку ещё в Morrowind. Именно моды стали своего рода центром онлайновых сообществ, сформированных вокруг многих наших проектов. Игроки обсуждают моды, пробуют новые для себя вещи, вновь и вновь проходят игры. Для меня это похоже на Dungeons & Dragons: любой желающий может попробовать себя в роли мастера, написать свой модуль, придумать подземелье и лут – проявить собственную творческую жилку.

И в конце концов креативности накапливается столько, что рождается целая библиотека модов. Хочешь настроить игру под себя, сделать её в какой-то мере «своей собственной» – вперёд. Но, несмотря на это, я бы хотел, чтобы модами пользовалось ещё *больше* игроков. В прошлом лишь 7% игроков устанавливали моды, теперь же таковых около 30%. Однако мы всё равно хотим увеличить этот процент.

Bethesda учитывает ошибки Destiny и **The Division**, поэтому ещё на ранних этапах разработки озаботилась вопросом endgame-контента. На высоких уровнях игрокам предложат поохотиться за ядерными боеголовками и даже позволят использовать их по прямому назначению: подорвать к чертям одно из мест на карте. Естественно, сперва придётся попотеть и собрать

ЖАЛЬ, что моды, вероятно, будут распространяться через скандально известный Creation Club – за деньги. Надеюсь, до этого не дойдёт

все необходимые предметы – коды запуска, например.

Что примечательно, со временем в том месте, куда ударит ракета, появится радиоактивная зона. В ней игроки найдут ещё более сильных и редких монстров, а также сразятся с другими группами игроков и раздобудут уникальный лут. Нечто подобное есть в The Division: «Тёмная зона» в Манхэттене работает по схожему принципу.

Побочный эффект

Несмотря на нововведения, в игре останутся и привычные вещи. Система V.A.T.S на месте, но будет работать в реальном времени – извините, никакого слоу-мо в мультиплеере. Оружие и броня по-прежнему нуждаются в уходе и модификациях, а персонажам не следует забывать есть и пить – как в хардкорных режимах **Fallout: New Vegas** и четвёртой части. Срок годности пищи имеет значение: старым провиантом можно отравиться.

А вот ролевую модель слегка переработали. Получив новый уровень, игрок сможет повысить один из параметров S.P.E.C.I.A.L. и выбрать карточку-перк, которой можно (и нужно) поделиться с напарниками по кооперативу. Кажется, ролевая механика станет ещё проще, но есть и приятный сюрприз – мутации. Облучение будет давать как негативные, так и позитивные эффекты, вплоть до новых способностей и косметических изменений. В случае, если всё будет совсем плохо, мутации можно обратить – если есть нужные ресурсы.

Крафтингу и строительству уделят огромное внимание. Каждый игрок сможет возвести полноценный город или базу, а в механике постройки зданий появятся новые нюансы. Есть даже возможность взять и перенести постройку с одного места на другое при помощи системы C.A.M.P. Она же позволит игрокам мигрировать на другой сервер вместе с их недвижимостью.

Всё это, конечно, любопытно, но непонятно одно – зачем? В игре ведь нет NPC, которыми можно заселить личную коммуну – значит, пропадает стимул возиться с постройками. Да, можно построить хоромы исключительно для себя и жить в них отшельником, но удовольствие это, на мой взгляд, сомнительное. Да и вообще вся соль аналогичных механик в **Fallout 4** была не столько в самом процессе, сколько в осознании того, что всем этим добром будет кто-то пользоваться. Пусть даже компьютерный болванчик.

Ну и напоследок – о наболевшем. В **Fallout 76** будут микротранзакции. И пока интернет не схватился за вилы, Bethesda поспешила успокоить: всё ограничится разномастной косметикой, которая ни в коем случае не повлияет на баланс. Все обновления и DLC, которые выйдут после релиза, будут бесплатными – достаточно купить саму игру. Словом, студия не стремится повторять успехи **Star Wars: Battlefront 2** от Electronic Arts.

Тодд Говард, директор разработки Fallout 76
Мы в студии много читаем о себе, что в прессе, что на форумах. Естественно, людям не всегда нравится то, что мы делаем. Но на самом деле мы даже любим подобную критику. Единственный упрёк, который по-настоящему злит меня и моих коллег, – обвинения в лени (*смеётся*). Только это нас раздражает. Мы, конечно, иногда принимаем скверные решения, но *никогда* не ленимся.

■■■

Fallout 76 – это эксперимент Bethesda. Попытка прощупать почву, понять, куда серии стоит двигаться дальше. Слухи о полноценной онлайновой Fallout, витавшие чуть ли не с выхода первой части, стали былью.

Время покажет, оправдался ли риск, на который пошла студия, но... всё-таки хочется, чтобы разработчики не забывали о корнях серии. И чтобы через пару лет в придачу к Fallout 76 мы получили полноценную Fallout 5. ■

E3 2018

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ METRO EXODUS

ЕЩЁ НА ШАГ БЛИЖЕ К S.T.A.L.K.E.R.

РОДИОН ИЛЬИН

Российская тематика сейчас на подъёме: в нашей стране проходит Чемпионат мира по футболу. И, представьте себе, американцы его смотрят. Вернее, *смотрят непрерывно*: на всех мониторах да смартфонах дома и в общественном транспорте, обсуждают в такси и барах. И при первой же возможности заговаривают с русскими о прошедших матчах и самом чемпионате – словно каждый наш соотечественник лично участвовал в организации праздника спорта.

Студия **4A Games** привезла на E3 новое **«Метро»**, и ажиотаж по этому поводу оказался ничуть не меньшим: в комнату с игрой ежечасно набивался народ. Да, спрос на Россию, пусть даже постапокалиптическую и «клюквенную», на Западе крайне высок – во всяком случае, в играх.

УРОВЕНЬ «ВОЛГА»
во много раз превосходит по размеру самый просторный уровень в Metro: Last Light

Он вам не Артём

В **Metro Exodus** украинские разработчики продолжают расширять мир, все больше отходя от первоначальной концепции и тесных тоннелей метрополитена. Попытку создать открытые локации мы уже видели в **Metro: Last Light**, но в новом выпуске свободного пространства станет ещё больше. Хотя, по моим ощущениям, это только иллюзия свободы: верный и самый безопасный путь чаще всего один, с небольшими ответвлениями, просто ширина этого «тоннеля» значительно увеличилась.

Однако разработчики гордо позиционирует игру именно как песочницу с элементами выживания. Нам обещают миллион схронов, потайных мест и секретов для тех, кто любит обыскивать каждый уголок. Впрочем, если вы любили «Метро» за клаустрофобный геймплей в тесных коридорах, где у вас регулярно забивался фильтр в противогазе, беспокоиться тоже не о чем: такие уровни непременно будут.

А ещё 4A Games обильно затопили постапокалиптическое Поволжье, где в числе прочих мест окажутся наши герои. Радиация заразила водоемы, и в разлившейся Волге завелись монстры... По заверениям, этот этап обеспечивает несколько часов игрового процесса. В демоверсии же, которую выдали прессе на выставке, показан лишь небольшой его кусочек.

ИНОГДА
мы будем видеть, как одни мутанты грызутся с другими. Им лучше не мешать. Стоит выстрелить разок, и чудовища мигом набросятся на вас

Так вот, на этом уровне я больше катался на лодке меж подтопленных избушек и возле захваченной культистами православной церкви (а также отмахивался веслом от речных мутантов), чем топал по твёрдой земле.

К сожалению, плавать Артём так и не выучился. Он способен разве что постановочно добарахтаться до берега после атаки очередного клыкастого монстра, сожравшего полшлюпки. Просто так лучше ноги не мочить – утонете!

Советский экспресс

Демоверсия стартует в духе роуд-муви с поправкой на железную дорогу. Представьте: отряд рейнджеров на советском поезде с красной звездой и патриотичным названием «Аврора» следует в сторону столицы (видимо, это уже та часть истории, когда наши «хоббиты» едут «обратно»). Вокруг заснеженная Россия, лежащая в руинах: покосившиеся избушки, серые промышленные ангары, церкви с дырявыми куполами...

А потом это железное чудовище застревает в завалах на железнодорожных путях – мост через Волгу кто-то намеренно заблокировал. Артёму нужно разведать обстановку вокруг вставшего поезда, выяснить, кто поломал рельсы, и, главное, найти механика для починки состава.

Мы вольны действовать как нахрапом, ввязываясь во все возможные стычки, так и по-тихому, крадясь мимо врагов и устраняя их поодиночке со спины. Тем более что боеприпасов первое время опять не хватает, и спасаться предстоит крафтом. Время от времени на уровнях попадаются верстаки, где мы и колдуем над оружием.

Всё, от аптечек и фильтров для противогаза до патронов и метательного оружия, может быть создано на верстаке из найденных материалов. При этом ничего зазорного в прихватывании каждой не прибитой к полу вещи нет: слишком велика потребность в самодельных предметах. Может, в полной версии вещизм и станет нездоровым, но пока этого нет и в помине, а система крафта лишь радует.

Пушки можно адаптировать под разные ситуации и прямо на ходу. Так, гибкий в настройке «Калашников» можно сделать дальнобойнее или скорострельнее, что пригодится на коротких дистанциях. А если приложить руки и смекалку, даже стандартный револьвер на три выстрела станет бесшумным, шестизарядным и убийственно точным.

Чем ещё гордятся разработчики, так это физикой материалов: нож, который вы метнули в хорошо экипированного бойца, может не задеть жизненно важные органы, и противник успеет нашпиговать Артёма свинцом. Смотрите, куда и в кого целитесь!

Если хотите выходить из схваток живым, а не пережёванным в пюре каким-нибудь кровожадным мутантом, вам придётся превратить окружение в своего союзника. В частности, авторы реализовали смену погоды и времени суток, так что порой умнее дождаться удачного момента на заставе, а потом уже рваться в бой.

Вот простой пример: чтобы похитить дополнительный вагон для «Авроры» (на определенном этапе к героям присоединятся новые выжившие, и их нужно будет разместить в поезде), действовать лучше под прикрытием бурана и темноты. Так можно устранить охраняющих вагон бандитов незаметно и по одному. А при свете дня Артёма непременно обнаружат и откроют огонь на поражение.

Хотя может быть и наоборот: в тёмное время суток враги предпочтут держаться вместе – например, греться у костра, – а днём окажутся рассредоточены в патрулях на большей территории. Так что разведка – всему голова!

Однако даже если расклад не в вашу пользу, стычка необязательно должна оказаться фатальной, и далеко не всегда требуется умерщвлять вообще всех. Если на глазах у одних бандитов прикончить нескольких подельников, оставшиеся враги могут сдаться без сопротивления. В такие моменты встаёт моральный выбор: сжалиться над присмиревшим пленником или всадить ему пулю в висок, а потом обчистить карманы.

■ ■ ■

К третьему выпуску «Метро» всё больше навевает теплые воспоминания о **S.T.A.L.K.E.R.**: схроны, крафт, радиация, аномалии, мутанты, живущие по законам джунглей... Да ещё и в узнаваемых декорациях! И не сказать, что это плохо: выглядит и играется Metro Exodus очень бодро. Так что обведите в календаре кружочком 22 февраля 2019 года! ■

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

НУ ПОЧЕМУ НЕЛЬЗЯ СДЕЛАТЬ ВСЁ С ПЕРВОГО РАЗА?

ЛЕВ ЛЕВИН, ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

За две недели до первого показа **Assassin's Creed Odyssey** на E3 2018 мы в обстановке строжайшей секретности несколько часов играли в новый проект **Ubisoft** в Париже. Поэтому ниже – куча эксклюзивных подробностей про продолжение серии, которое окончательно переведёт её в ролевой жанр.

Истоки истоков

Итак, добро пожаловать в Древнюю Грецию, в 431 год до н. э., то есть почти за четыре века до событий **«Assassin's Creed: Истоки»**. Здесь берёт начало история новой части, и здесь нам представляют главных героев, Алексиоса и Кассандру. Но, в отличие от **Assassin's Creed Syndicate**, тут мы не будем постоянно переключаться между ними – видимо, они вообще не существуют в этом мире одновременно: просто альтернативные версии одного и того же персонажа. Новая часть сериала про убийц ушла на территорию чистого ролевого отыгрыша, так что теперь, если вы выбрали барышню в качестве героя, извольте до упора вести себя соответственно.

ПЕРВЫЙ ВЫБОР
в череде многих

Вне зависимости от вашего решения, главный герой будет потомком (судя по всему, внуком) знаменитого

КАК УМЕНЬШИТЬ
силу вражеской армии? Например, сжечь их припасы и украсть оружие. Тогда не придётся гриндить лишние уровни – наоборот, уменьшится сложность задания и разница в прокачанности между вами и противниками

ВОЗМОЖНОСТЕЙ
для ролевого взаимодействия тут и правда хватает. Как в важных моментах, так и во второстепенных. И, судя по заявлениям разработчиков, далеко не всегда исход выбора предсказуем. Кто-то не купится на ложь, где-то попытка завести роман только ухудшит отношения с персонажем, и так далее

царя Леонида. Того самого, от чьего лица Джерард Батлер с безумными воплями скидывал людей в колодцы и несколько дней сдерживал четверть миллиона персов силами отряда из трёх сотен отморозков. От прославленного деда вам досталась фамильная реликвия, «копьё Леонида»: обрубок магического копья, которое ещё не раз спасёт вам жизнь. Разумеется, безоблачным детство героя не будет – какой-то культ охотится на его семью, всячески портит жизнь, и вообще через год в Афинах грянет чума (да, тут всё ещё есть место историческим фактам).

Игра престолов: Assassin's Edition

Перенесёмся на семнадцать лет вперёд. Наш герой вырос и выбрал в качестве карьеры стезю наёмника. Таких, как он, в этом мире множество, конкуренция значительная. С другой стороны, и работы на всех хватает: обстановка в регионе неспокойная, Афины и Спарта регулярно выясняют отношения как в дипломатических кругах, так и на полях сражений, и кому как не вам ослаблять потенциального противника и сокрушать его в бою.

Сама концепция политических интриг внове для мира Assassin's Creed. У каждого региона, которых тут штук двадцать, есть правитель с собственными мотивами. Идёт Пелопоннесская война, и Древняя Греция разделена на два противоборствующих союза – Делосский, во главе с Афинами, и Пелопоннесский, во главе со Спартой. Правитель каждого региона поддерживает одну сторон конфликта, но не забывает и о собственных шкурных интересах. Если он чувствует, что соседнее государство ослабло, то идёт на него войной, заплатив вам или другим наёмникам, чтобы обеспечить защиту своих интересов. Если же противник пока слишком силён, то жадный до власти правитель наймёт вас, чтобы ослабить его перед битвой.

Впервые в истории серии нас ждёт полноценный ролевой отыгрыш. Для этого разработчики создали расширенную систему диалогов, работающую по принципам

ЭТОТ НАЁМНИК, Таомас Чудовищный, пришёл получить награду за мою голову. Не очень хорошая идея, хотя драки с наёмниками гораздо сложнее, чем с обычными охранниками. Кстати, если враг начинает вот так светиться, значит, он сейчас нанесёт неблокируемый удар. Тут остаётся только уворачиваться

ИГРА ВПРАВДУ помнит о ваших решениях, и не только о поступках, но и о словах. В начале приключения Барнабас, помощник Кассандры, спросил её, зачем она пришла на остров – помочь повстанцам, отомстить тирану или заработать денег? Тот выбор повлиял на некоторые диалоговые ситуации. В середине истории я тоже принял несколько важных решений. И в конце, после прощания с островом, Барнабас напомнил мне, что именно эти выборы я сделал, и объяснил, к чему они привели.

ролевой системы в, например, **«Ведьмак 3: Дикая Охота»**. У вас есть список основных и второстепенных реплик, порой (довольно часто, судя по демоверсии) попадаются диалоги-выборы, которые влияют на отношение мира к вам. Здесь же специальными значками будут отмечены дополнительные опции: например, возможность завести с персонажем роман или быстро перейти к следующей катсцене.

Для создания этой системы разработчики привлекли самую большую в истории серии команду сценаристов, а также сунулись в области, которыми вообще раньше не занимались: в частности, в проработку нелинейных диалогов. Вы сами сможете выбрать, как вести беседу и добиваться цели – ложью, угрозами или уговорами. Будет возможность перекинуться словечком с Гиппократом и провести философский диспут с Сократом. И тут, в отличие от того же Syndicate, всё не сведётся к выдаче задания – игроку позволят поболтать с исторической личностью. Приятный бонус, что ни говори.

Запутанная история

Помимо этого игра подарит новые способы социального взаимодействия. Ваши поступки не останутся безнаказанными. Воруете у всех на виду – за вашу голову назначат награду. Перережете жертве горло на глазах у толпы – награда станет больше. Чем чаще будете нарушать закон, тем настойчивее другие наёмники будут за вами охотиться. Можно поумерить их пыл, прикончив самых ретивых, но это лишь слегка ослабит интерес к вашей персоне, а не подарит вам индульгенцию. Если не хотите связывать себе руки, придётся действовать тихо.

Превратившись в полноценную RPG, Odyssey решила взять пример с «Ведьмака» и **Dragon Age**, обеспечив герою активную личную жизнь. Кем бы вы ни играли, Алексиосом или Кассандрой, вы сможете вступить в романтические отношения с персонажами любого пола. Да-да, игра никак вас не ограничивает, делайте что хотите и с кем хотите. Можно даже вмешаться

ЗАВОЕВАТЬ
сердце девушки может быть сложнее, чем кажется на первый взгляд. И подарок в виде бутылки вина тоже не всегда улучшит ваши позиции!

ПОДХОДЯ К ЭТОМУ
побочному заданию, я ожидал обычного для серии «принеси-подай». А получил неожиданную и совершенно необязательную информацию, которая перевернула моё представление об отношениях между главными героями в этом регионе. А ведь можно было просто пробежать по своим делам, и целая ветка последующих диалогов просто не состоялась бы. Вот такой вот... сайдквест сайдквеста

в отношения существующей пары – увести девушку у парня или парня у девушки. Богатое поле деятельности для игровых сердцеедов.

Вместе с уходом в мир ролевых игр пришлось менять и систему нарратива. Поскольку повествование нелинейное, в нём появилось несколько веток. Основной сюжет разворачивается на материке, и это вполне самостоятельная история. Действие подсюжетов происходит в регионах и на островах. Как только отправляетесь туда, считайте, что открываете встроенное в игру дополнение к ней же. Так можно не только подробно разузнать об отношениях между персонажами – события этих «побочных» заданий хитро переплетаются с основной веткой.

В демоверсии мы прибываем на острова, где нам предлагают свергнуть местного тирана. Этот нехороший человек нам интересен и сам по себе: он приверженец культа, который охотится за нашей семьёй. Так что побочная миссия на самом деле не совсем побочная, и то, как вы с ней справитесь, может повлиять на главную сюжетную линию, пусть и в меньшей степени, чем наши действия в рамках основных заданий. Как вариант, можно вообще подойти к вопросу с другой стороны и помочь ему подавить восстание, а семейные проблемы выяснить как-нибудь ещё. Такой возможности не было в демо, но я уточнял у разработчиков: можно.

От ваших решений зависит и финал каждого подсюжета. В демоверсии после смерти тирана и благополучного захвата региона мою Кассандру ждала вечеринка по случаю отплытия на материк: туда пришли все, с кем мы повстречались за время выполнения задания. Если б я выбрал иной способ прохождения, сделал что-то по-другому, не выполнил тот или иной побочный квест на острове – список был бы другим. С каждым персонажем можно напоследок поговорить, спросить, что будет дальше, и толкнуть мощную мотивационную речь, прежде чем отправиться навстречу новым приключениям (или не толкнуть). Кстати, тон и посыл этой речи тоже можно выбрать – возможно, от этого будет зависеть то, что станет с реги-

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
на поле битвы!

КАЖДЫЙ СПЕЦПРИЁМ –
отдельная серия зрелищных анимаций, временами в замедлении

оном, если мы вернёмся туда через некоторое время.

Вопрос в том, насколько интересным покажется такое прощание на ...цатый раз и как быстро появится желание плюнуть на подсюжеты в угоду основной интриге. Но задумка в любом случае достойная.

Кто победил, тот и добрый

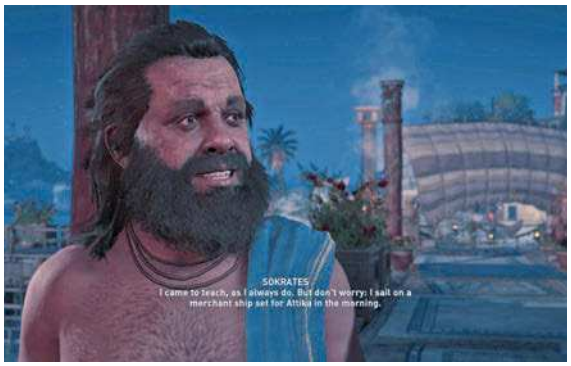
Ещё одно достоинство Odyssey: впервые в истории серии события не фиксированы, несмотря на исторический контекст. Вы можете выбрать любую сторону конфликта. Убивать кого угодно. Красть что угодно. Говорить с кем угодно и как угодно. Вас больше не связывают события, прописанные в учебниках истории. Судя по всему, это связано с настройками Анимуса в дне сегодняшнем – об этом разработчики пока упоминают лишь вскользь. Единственное, что известно точно, – главная героиня «Истоков», Лейла Хассан, всё ещё будет протагонистом в нашем времени. Она ищет правду о том, что случилось в Древней Греции, и мы, как игроки, будем формировать эту правду через свой собственный отыгрыш. Принцип «историю пишут победители» в чистом виде.

Безусловно, многие битвы, в которых герою доведётся участвовать, будут реальными, историческими. Всё-таки действие разворачивается на фоне Пелопоннесской войны. Но большая часть сражений генерируется без привязки к их реальным аналогам. Регионы в игре живут своей жизнью. Если в какой-то момент кто-то решит напасть на соседа, он нападёт вне зависимости от того, насколько это соответствует исторической правде.

Сами битвы теперь проходят при вашем непосредственном участии в общей мясорубке 150 на 150 человек. Мы попадаем на поле боя и выполняем там различные задачи. Убить командиров. Вырезать условное количество врагов. Уничтожить определённую цель. На кону стоит лояльность региона Афинам или Спарте: если победите, он примкнёт к вашей стороне, а от этого напрямую зависит итог противостояния двух колоссов.

Что касается кастомизации, есть три ветки прокачки умений: скрытность, охота и битвы. Из новенького Odyssey добавляет к системе «дерева» активные способности – к примеру, пинок. Да, у героя появится возможность повторить легендарное деяние дедушки Леонида: пинком отбросить противника или скинуть его с обрыва (при желании можете при этом прокричать в монитор: «This is Sparta!»). Другой интересный вариант – отнять у противника щит, лишив его возможности отразить удар. На все эти приёмы расходуется энергия из особой

СОСКУЧИЛИСЬ
по морю? Мы тоже!



шкалы, которая потихоньку заполняется с течением боя.

В остальном боевая система очень похожа на таковую в **Assassin's Creed Origins**... за одним важным исключением: теперь уровень врагов растёт вместе с вашим. В Origins ты мог прийти в тот или иной регион с опозданием и обнаружить там противников пятого уровня, хотя давным-давно дорос до тридцатого. Теперь вас везде и всегда встретят равные противники. Прокачаетесь с двадцать пятого до двадцать шестого – враги вырастут соответственно. Так что скучать не придётся.

Кроме того, поскольку Греция включает в себя островные области, нас снова ждут морские бои. А именно – открытая бесшовная песочница на кораблях. На борт можно брать наёмников: как тех, что сопровождают вас по квестам, так и нанятых за звонкую монету. Суда прокачиваются и настраиваются как угодно – добро пожаловать обратно в **Black Flag**! Правда, и тут предусмотрена любопытная новая фишка: в Odyssey потопленные суда не просто исчезают, но тонут, красиво погружаясь под воду. Будет время всплакнуть над потерей (ну или полюбоваться тем, как поэтично идёт ко дну вражеская флотилия).

Единственным минусом, который продемонстрировала демоверсия, оказалось оружие. Его мощность возмутительно скверно сбалансирована. Если с мечом ты сражаешься с врагами примерно на равных, то от удара булавы они отлетают, как котята. Можно ликвидировать главную цель, ни разу не получив урона, будучи на пару уровней слабее. Даже обидно как-то.

Исправят ли это разработчики? Время на совершенствование и огранку ещё есть, но немного. Игра выходит 5 октября 2018 года.

■■■

В целом, серия развивается в очень занятном ключе. После Origins у многих возник вопрос: почему при заимствовании механики **Diablo** Ubisoft не решились сделать полноценную RPG? Судя по всему, мысли разработчиков шли в том же направлении. Так что Odyssey обещает стать по меньшей мере достойным продолжением серии, а то и лучшим, что случалось с Assassin's Creed за долгое время.

Ждём и надеемся! ■

E3 2018

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

РЕМЕЙК МЕЧТЫ?

РОМАН ГЕРАСИМОВ

На E3 2018 компания **Capcom** анонсировала **Resident Evil 2 Remake** – не просто HD-ремастер, а именно полноценный ремейк игры. Учитывая перезапуск оригинальной **Resident Evil** и **Resident Evil Zero**, перерождение второй части серии было лишь вопросом времени: фанаты уже не первый год просили возродить одну из самых почитаемых игр во всём жанре хорроров.

Что ж, они получили всё, что хотели. И даже немного больше.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ работа со светом. И Леон заметно преобразился

Старые знакомые

Сюжет Resident Evil 2 Remake, очевидно, не переменится: из-за утечки T-вируса, опасного биологического оружия корпорации **Umbrella**, американский городок Раккун наводняют толпы ходячих мертвецов. В центре событий окажутся **Клэр Рэдфилд**, которая ищет своего брата Криса, и **Леон Кеннеди** – полицейский, только что прибывший в Раккун-Сити, чтобы заступить на службу. Правда, вживую Capcom пока показали только Леона, но заверили, что сюжетная кампания Клэр тоже осталась в игре.

Но в том, что события игры и персонажи обогатятся новыми деталями, сомневаться не приходится. По анонсирующему трейлеру и продемонстрированным кадрам игры (в полицейском участке) уже заметна куда более тщательная проработка характеров: раскрыться героям помогают обновлённые диалоги, постановка, озвучка и, конечно, эмоции на лицах, отражающие реакцию на происходящее.

Первым делом в глаза бросается потрясающий визуал, обеспеченный **RE Engine**, движком **Resident Evil 7**. Видно, что разработчики по полной используют его потенциал: работа со светом, режиссура, обновлённый дизайн культовых локаций и внимание к деталям – ремейк RE2 будто создавали с чистого листа, ответственно и кропотливо, как самостоятельный проект.

Человек, не знакомый с оригиналом и не видевший заголовка трейлера, вполне может принять демонстрацию геймплея за новую номерную часть Biohazard – и правда сложно представить, что перед нами игра двадцатилетней давности. Нарекания вызывает разве что внешность Клэр: в кадрах из ремейка образ героини лишь отдалённо напоминает образ той самой Клэр Рэдфилд образца 1998 года. Помешает ли это получать удовольствие от игры? Вряд ли.

КРОВИ
в Resident Evil 2 Remake будет хоть отбавляй

СМОТРИТ
прямо в душу...

Камера! Мотор!

Что же касается геймплейных механик, то здесь Resident Evil 2 Remake тоже приготовила для нас пару сюрпризов. Фиксированное положение камеры и «танковое» управление, в котором без крестовины геймпада было не обойтись, остались в прошлом: в новой версии взгляд игрока переместился за спину героя, превратив игру в более привычный для широкой аудитории экшен от третьего лица. К слову, впервые такой подход в рамках серии Resident Evil применили в четвёртой части, главным героем которой тоже был Леон Кеннеди.

Закономерный вопрос: а как это скажется на атмосфере? Раньше фиксированная камера помогала разработчикам подбирать выгодные ракурсы и служила дополнительным фактором в создании ощущения страха перед неизвестностью: игрок мог буквально не видеть, куда идёт, и не знать, что ждёт за очередным углом или закрытой дверью. Теперь Capcom, очевидно, собираются вызывать подобный эффект тёмными локациями. Но не просто кромешным мраком, как в недавней **Agony**, а грамотным использованием скудного освещения: подсветкой ключевых элементов, динамическим светом, лучом фонарика в непроглядной темноте.

Для тех же целей заметно сократили угол обзора (особенно в сравнении с последними номерными частями Resident Evil), который сужается ещё сильнее при прицеливании. А как только какой-нибудь зомби набросится на нашего персонажа, камера возьмёт крупным планом то, как игрок напряжённо пытается вырваться из цепких рук заметно поумневшей мертвечины. Отличная деталь – особенно в контексте преимуществ современного движка, который позволяет демонстрировать кровавую жестокость в мельчайших подробностях.

Что дальше?

Звук тоже существенно переработали, и не только в плане актёрской озвучки, но и с точки зрения аудиодизайна. Завершить картину мог бы только оригинальный саундтрек в свежей аранжировке – так что скрестим пальцы: скорей всего, Capcom не разочаруют.

Resident Evil 2 Remake – редкий случай, когда перед фанатами выложили не просто HD-текстуры, размазанные по игре родом из прошлого века, а настоящий самостоятельный проект, с любовью собранный по старым чертежам. Классика перерождается, но не без сюрпризов: разработчики с радостью сообщают, что даже собаки не будут выпрыгивать из тех же окон, что и в оригинале, а расположатся в новых неожиданных местах.

Судить об успехе проекта ещё рано, но можно сказать одно: разработчики движутся в правильном направлении. Если вся Resident Evil 2 Remake будет соответствовать кадрам с E3 2018, нам останется только аплодировать: такие ремейки на вес золота.

Отмечаем в календарях 25 января 2019-го – и ждём релиз на Xbox One, PlayStation 4 и ПК. А заодно надеемся, что Capcom не забыла ещё об одной потрясающей игре серии и в ближайшем будущем нас ждёт такая же мощная реинкарнация **Nemesis**. ■

УБЕДИТЕ НАС, ЧТО ANTHEM – ЭТО КРУТО

А ВДРУГ У BIOWARE ПОЛУЧИТСЯ?

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Уже не первый месяц меня не покидает ощущение, что над **BioWare** висит огромный дамоклов меч. После провала **Mass Effect: Andromeda** компания пережила сокращения и реформы, оттуда то и дело приходят сомнительные вести о «последнем шансе» и давлении со стороны издателя, а грустные глаза Кейси Хадсона на конференции поводов для оптимизма не дают.

Многие (например, журналист Kotaku Джейсон Шрайер) уверены, что от результатов нового проекта BioWare, **Anthem**, зависит судьба студии, но уже вторую E3 кажется, будто самим разработчикам не слишком нравится их новое занятие. Иначе как объяснить то, что правильно подать впечатляющую игру уже в который раз не вышло?

ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЙ по открытому миру времена суток будут меняться в реальном времени

Гимн создания

Казалось бы, есть всё, что нужно: красивые пейзажи, полный загадок и историй мир, сюжет от Дрю Карпишина, роскошные механизированные костюмы – вся Anthem состоит из потенциальных «крючочков», которыми ни самой BioWare, ни **Electronic Arts** уже вторую E3 подряд не удаётся воспользоваться. Создатели словно толком не знают, с какой стороны взяться за презентацию. Почти на все вопросы отвечают потоком воды и даже в трейлерах показывают совсем не то: какие-то крупные планы роботов, странные мрачные локации и угрюмые лица, не самый зрелищный экшен...

Они словно боятся оступиться и не уверены в том, что делают.

А зря! Несмотря на то, что канадцы вправду создают не то, к чему привыкли, Anthem может оказаться на редкость достойной игрой. Хотя поначалу этого, конечно, не замечаешь. На первый взгляд, перед нами, по сути, **Destiny**, только в другом сеттинге и с механическими костюмами. Словно сходство проектов даже не пытаются скрывать, хоть и регулярно отрицают.

Прежде всего, Anthem – это мультиплеерный шутер. Суть проста: есть центральная локация-хаб, форт Тарсис, где игрок получает задания, торгует, настраивает персонажа и разговаривает с сюжетными NPC. Но главные события происходят за стенами крепости, куда герои отправляются решать боевые задачи: сражаться, уби-

ПОМИМО
людей противостоять героям будут и вот такие гиганты. Сражения с ними чуточку напоминают схватки с монстрами из Lost Planet

ВНЕШНИЙ ВИД
у джавелинов различается, но настраивать в редакторе можно будет и главного героя

РЕАКТИВНЫЕ ДВИГАТЕЛИ
костюмов могут изрядно освежить ощущения от классического в целом процесса

вать монстров, собирать лут и спасать мир. Всё это среди роскошных пейзажей и, как правило, в кооперативе.

Мир при этом безумно красив, полон загадок и «таинственных реликвий неведомой силы из прошлого» – опять же как в Destiny. Да и когда речь заходит о развитии Anthem, испытываешь deja vu: её позиционируют как «игру-сервис», а поддерживать планируют аж десять лет, безо всяких там сиквелов, лутбоксов, платных DLC и грабительских микротранзакций – продаваться будет только «косметика». Ничего не напоминает?

Впрочем, собственных фишек у Anthem тоже хватает. Мир будет не только красивым, но и живым, способным меняться и удивлять игрока чуть ли не в реальном времени. А дело в непредсказуемой погоде на планете: то страшный шторм разразится, то ландшафт изменится, являя взору новые территории и закрывая доступ к старым.

Вот, например, любили вы нырять в реку с каким-нибудь древним храмом на дне, а назавтра река возьмёт да и пересохнет, изменив структуру уровня и ваши впечатления от него. Противники тоже стараются всячески «оживить» картину: группы врагов перемещаются с места на место, животные имитируют жизнь, NPC попадают в беду, а в разных местах можно встретить титанов, дуэли с которыми – одно из важных и редких событий.

Общий мир...

Исследовать мир Anthem можно как по пути на какой-нибудь квест, так и в свободном режиме. При этом где-то там, в мире, будут блуждать и трое других игроков-незнакомцев (или, как вариант, друзей), которых закинет на тот же сервер. Встретитесь ли вы, где встретитесь и когда – зависит только от вас. И заниматься всем этим, в теории, должно быть интересно. Тем более что главный стимул – изучение мифологии и тайн планеты, а также поиски легендарных трофеев.

Последний пункт особенно важен, если вам захочется улучшить свой механический костюм и сделать его уникальным. Ведь именно костюмы-«джавелины» – вторая особенность Anthem. Играть нам предстоит за «фрилансеров» – закованных в броню бойцов-альтруистов, которые регулярно вылетают в большой мир

СКОРЕЕ ВСЕГО, других локаций, помимо джунглей и подводных уровней, не предвидится. Разработчики обещают, что обойдётся без пустынь и заснеженных равнин

УДИВИТЕЛЬНО, что BioWare снова не показали почти ни кусочка сюжета, учитывая, какой акцент они на нём делают

совершать подвиги. Без «джавелинов» за пределами форта не выжить, но зато в них игроки превращаются чуть ли не в супергероев: броня спасает даже от самых страшных ударов, а оружие остановит любого.

Тип костюма (пока что их четыре) определяет ваш класс. «Рейнджер» – универсальный вариант на все случаи жизни, «Колосс» – бронированный экзоскелет, с помощью которого можно носить самое мощное, тяжелое, оружие или, например, прикрывать весь отряд гигантским щитом. А «Шторм» – здешний «маг», который может бить врагов электричеством, очень подвижен, но жутко уязвим. Зато его реактивные двигатели не перегреваются во время парения – плюс достаточно весомый.

Про четвёртый класс, «Перехватчик», разработчики ничего не говорят. Судя по всему, это будет лёгкий костюм, главной особенностью которого станет маневренность. Разумеется, любой из них можно улучшать и доводить до ума: в BioWare подготовили и возможность ставить апгрейды, и крафт новых «игрушек» вроде оружия, неких гаджетов и вариантов раскраски брони.

Судя по демонстрациям, «костюмированный» экшен получился бодрым. То тут, то там выскакивают кучки врагов, которых нужно убивать из самых разных пушек. Но главное, что преображает здешний геймплей, – возможность летать прямо как Тони Старк из комиксов **Marvel**. И выглядит отменно, и расширяет арсенал тактических уловок.

Представьте себе поселение из множества хлипких построек, стоящих друг на друге, – эдакий город из металлолома. Или цепь горных троп, по которым поднимаются противники. В таких локациях вертикальный геймплей, когда враги ведут массированный огонь на разных уровнях, а игроки маневрируют в полёте, – милое дело. Да и боссы будут гигантскими, со своими уязвимостями, заточенными как раз под летающих героев.

Отдельный повод для гордости разработчиков – кооператив, а также взаимодействие костюмов и парные «добивания». Так, разные классы можно сочетать между собой. Например, «Шторм» может ударить противников в воде током, парализуя их, а какой-нибудь «Колосс» спокойно добьёт изо всех орудий. Тот же «Колосс» может прикрывать союзников щитом, пока те ведут огонь во всех направлениях за его спиной, а у «Рейнджера» есть криограната, замораживающая врагов: один бросок, и группа может добить несчастных хоть голыми руками. При этом кооператив обещают сделать удобным и безболезненным: он здесь «бесшовный», прийти на помощь товарищи могут в любой момент, как и вы к ним.

Систему матчмейкинга грамотно проработали: есть и гибкие настройки поиска, и карта активности игроков, на которой можно увидеть всех, кто выполняет интересующий вас квест. Ну или просто находится в той части мира, куда вам самим хотелось бы отправиться. Даже разница в уровнях и сюжетный прогресс не имеют особого значения. Прокачанные «фрилансеры» будут отличаться от новичков большим выбором экипировки, а не цифрами урона. Даже в начале игры можно быть полезным членом любого отряда. И все задания устроены таким образом, чтобы не заваливать «гостей» спойлерами.

А чтобы мотивировать опытных ребят возиться с новичками, разработчики предусмотрели особые награды для «наставников». Так что влиться в игру даже через полгода после релиза можно будет без про-

БЛАГОДАРЯ РАБОТЕ артефактов в BioWare могут перекраивать мир вдоль и поперёк, и все изменения будут сюжетно обоснованными

блем. Ну а для бывалых мультиплеерных бойцов предусмотрены «крепости» – сложные рейды на четверых.

...моя история

Всё это на откровение не тянет. В 2018 году, когда со всех сторон напирают всякие Destiny и **The Division**, BioWare вряд ли продадут своё детище подобным списком фишек. Тем более при такой подаче. Но когда проект уже хочется заочно похоронить, вспоминается другое. Слово, которое разработчики произносят часто, но вскользь и едва ли не шёпотом: сюжет. Да не абы какой, а в лучших традициях BioWare: с развитием отношений и множеством интересных персонажей. Может, с этого и стоило начинать?..

В центре истории – мир, полный таинственных гигантских артефактов, покинутых «богами». Какие-то из них могут создавать природу, какие-то, напротив, разрушают всё вокруг. Устройства эти включаются и выключаются сами по себе, провоцируя один катаклизм за другим. А на фоне маячит злодейская организация «Доминион», желающая подчинить себе эти артефакты. И кому, как не игрокам, исправлять ситуацию?

Разработчики обещают, что буквально весь геймдизайн будет нацелен на то, чтобы объединить мультиплеер с историей без вреда для обеих частей. Сюжет и задания собираются дистанцировать, но грамотно. У разработчиков даже есть слоган для этого: «Общий мир – моя история».

В центральной локации бродить можно будет только в одиночном режиме, без других игроков. Лишь вы, а также множество NPC, готовых поболтать, и трудных решений, влияющих на мир, – всё, чем и прославилась BioWare. Развитие сценария в хабе, что в Destiny, например, благополучно слили, сюда и впрямь вписывается чуть ли не идеально.

Желаешь сюжета и болтовни – сиди в четырёх стенах. Захотелось чего поэнергичнее – иди в мир, где ждут другие игроки и экшен. И это логично, ведь зачистка подземелий, вылазки и стрельба по монстрам даже в **Mass Effect** «вышибали» из истории. Да и сражаться бок о бок с друзьями в костюмах «Железного человека» наверняка веселее.

■■■

К Anthem по-прежнему много вопросов, а маркетинг проекта хочется обругать. Но, вполне возможно, что нас ждёт игра-сервис нового поколения, которая подойдёт как любителям ролевых приключений, так и поклонникам кооператива. К тому же, что интригует, разработчики обещают превратить историю в подобие сериала от **HBO**, которое они собираются обновлять ежемесячно, добавляя новые квесты и меняя ситуацию в мире.

Подобные обещания редко приводят к чему-то толковому, но тот же **The Old Republic** за авторством BioWare до сих пор обновляется, живёт и здравствует. Почему бы не повторить подвиг? ■

BATTLEFIELD V

НУ ОЧЕНЬ «БОЛЬШИЕ ОПЕРАЦИИ»

РОДИОН ИЛЬИН

За закрытыми дверьми мне удалось час поиграть в новый режим – «Большие операции», который станет планомерным развитием идей, заложенных ещё в «Операциях» из **Battlefield 1**. А вот одиночную игру пощупать не дали.

Норвежские фьорды

По своей сути «Большие операции» (БО) – это такой сборник режимов поменьше, если угодно – «коллекционное издание» горсти знакомых да парочки новых мультиплеерных режимов. Соответственно, никаких откровений, ничего *кардинально* нового в сравнении с Battlefield 1 ждать не стоит.

ДЛЯ ТЕХ, кто любит математическую точность: всего заявлено восемь режимов в рамках БО

В БО игроки переживают три полноценных боевых дня (иногда вроде бы обещают и больше, но это не точно) под шквальным огнем противника. Каждый новый день по ощущениям длится около двадцати минут – получаса реального времени. Победы и поражения сторон конфликта так и отделяются игрой: Day 1, Day 2... От того, выиграла или проиграла ваша команда в первый боевой день, будет зависеть расклад сил в начале второго, а итоги второго повлияют на ситуацию в третий. Так, например, если вы нещадно слили катку, не ждите подкреплений и техники вблизи ваших позиций на заре новой битвы – всё это окажется привилегией победителей.

Со времён Battlefield 1 поменялись не столько механики, сколько декорации. Поскольку действие разворачивается во время Второй мировой, техника и оружие, попадающие к вам руки в рамках боёв, соответствуют, а все сражения, по заверениям создателей, навеяны реальными событиями. Хотя в то же время разработчики заявляют, дескать, что никогда не ставили перед собой задачи достичь правдоподобности, их главная цель – развлекать игрока.

Нам с коллегами-журналистами довелось сразиться среди норвежских снегов во время авианалета на бухту. Декорации более чем живописные: кругом снега, величественные фьорды и резко контрастирующие с ними, нагоняющие уныние покорёженные баржи и подорванные товарные вагоны. Атмосферности добавляет метель, которая то разойдётся, то утихнет. На этой карте **EA DICE** вспоминают битву при Нарвике 1940 года, которая, надо сказать, не особо «экранизировалась» в игровом формате. Похвально!

ИГРУ ЯВНО НУЖНО полировать и полировать. Летающие доски – не самое радужное зрелище. А тем временем релиз уже 19 октября

РАЗРАБОТЧИКИ обещают «мощное повествование» в больших операциях, которое на деле, правда, сводится к ролику-брифингу перед сражением. В нем кратко изложено, где вы оказались и почему

«Десант»

Вот в таких непростых погодных условиях прессе и посчастливилось осваивать один из режимов БО – «Десант». В нашем случае все бои были сфокусированы на мощных артиллерийских установках, которые одна команда пытается уничтожить, а вторая – во что бы то ни стало уберечь от вражеских посягательств.

Если вы играете за атакующих, то начинаете с высадки на вражескую территорию. Причём вы вольны решить сами, когда прыгать с парашютом – поближе к горячей точке с большим риском для жизни или куда-нибудь в более укромное место. Если вы играете за обороняющихся, то для вас сражение начнётся сразу подле тех орудий, за которые идёт борьба.

Самое эффективное, что вы можете сделать для обороны, – взять молоток и несколько секунд потратить на возведение вокруг огневой точки заграждений: противотанковых ежей, колючей проволоки или мешков с песком (да, тоже молотком!). Всё это добро появится из воздуха, если во время «стройки» шальная пуля не прилетит точно в висок. Ничего не напоминает? **Call of Duty: WWII**, верно!

В свою очередь, сторона атаки может заложить взрывчатку, обстрелять вражескую артиллерию из гаубицы или, например, из крупнокалиберного оружия брошенной самоходки. Всё логично.

Про остальные режимы я имею моральное право говорить только на основе официальных пресс-материалов, потому что воочию их не видел. Впрочем, едва ли там будут принципиальные изменения. Так, например, в классическом «Захвате» шестьдесят четыре игрока схлестнутся в битве за контроль над огромной картой и флагами на ней; в «Последнем бою» отключат респаун – дескать, умерла так умерла; в «Линии фронта» надо биться за последовательность точек, двигая ту самую линию фронта всё ближе к базе врага. Будет и ещё несколько проверенных временем и боями режимов.

■■■

А что же до ощущений? Каково это – держать в руках оружие Второй мировой в новой Battlefield? Насколько хорошо работает баллистика? Что с физикой и картинкой? Такие вопросы я задавал себе во время игровой сессии. И знаете, в итоге поймал себя на мысли, что Вторая мировая по версии EA DICE мало отличается от Первой. Да, было очень мало времени, чтобы заметить глубинные изменения, которые могут крыться в деталях, точно сам дьявол, но по первым ощущениям всё ровно так же. Только декорации обновили. ■

FORZA HORIZON 4

У PLAYGROUND НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ

РОДИОН ИЛЬИН

Главный месседж, который пытались продвинуть разработчики во время первого показа: *«Друзья, в игре сменяются времена года, и это кардинально влияет на игровой процесс»*. Но так ли это на самом деле? Сразу после пресс-конференции мне удалось добраться до геймплейной демки и лично оценить показанные вскользь нововведения.

Тянем летнюю резину

Увы, демка оказалась лишенной заявленных MMO-элементов (авторы обещают, что в вашу игру смогут врываться другие реальные гонщики), поэтому об этом как-нибудь в другой раз. **Playground Games** сосредоточила внимание прессы именно на управлении разными авто на разных же покрытиях.

Перед стартом разрешили выбрать один из трёх уникальных суперкаров: Porsche Cayman GT4, Dodge Viper ACR или McLaren Senna. Однако насладиться сполна машиной не получилось, поскольку во время заездов меня на ходу пересаживали из одной машины в другую – примерно как в **The Crew 2**, только без самолётов и лодок. Так я, кроме своего суперкара, опробовал багги для замешивания грязи на лесной тропинке и тюнингованные кроссовые автомобили более широкой направленности.

Началось всё с летнего заезда. Тут всё классически: бешеные скорости на пределе возможного и идеальный асфальт британских загородных серпантинов с проложенной траекторией вхождения в повороты. При этом машинки и без подсказок отлично держат дорогу и не «брыкаются».

Только поймите правильно, это ни разу не **Gran Turismo** – тут правит бал аркадность. Разработчики не пытаются тягаться с творением японцев и просто *развлекают*. Детище **Playground Games** не обсчитывает миллионы показателей, не замеряет температуру протектора, и ему плевать на перегрев тормозов.

Купи один сезон и получи ещё три в подарок

Тем не менее перед нами действительно *живые* машины, ты чувствуешь, как руль наливается приятной тяжестью на скорости, буквально спинным мозгом ощущаешь, что вот-вот вылетишь с полосы, и радуешься точно ребенок, что смог исправить положение в последний момент. Заряженный болид послушно корректирует траекторию при едва заметном толчке стика в нужную сторону. Словом, баланс соблюден: пусть Forza Horizon 4 и чистокровная аркада, это вам отнюдь не последние выпуски **NFS** с неуправляемыми глянцевыми кирпичами.

ГОНКИ
будут проходить в Великобритании: мы пронесемся по городским улицам, загородным трассам и пересеченной местности с лугами и овечками

Осенью повадки авто меняются не сильно, при том, что экран (или лобовое стекло, если играете с видом от первого лица) застилает дождь. Не могу сказать, что на мокром покрытии хуже сцепление с дорогой: тут аркадность скорее играет с проектом злую шутку. Притормаживать почти не приходится – тапок по-прежнему не меняет положения «в пол». А вот на размытых проселочных дорогах авто чуть меняют поведение: заносы наконец-то дают о себе знать, начинаешь активнее работать рулём. Здесь же к гонке зачастую присоединяются мотоциклисты под управлением ИИ. По ощущениям, к сожалению, они носятся не на байках, а по меньшей мере на танках – протаранить их просто невозможно.

...Ещё мгновение, и вот уже за бортом моего кроссового авто, вылетевшего на полной скорости на открытый лёд озера, зима. Хорошие новости: зимой гнать что есть мочи уже не выйдет. Лёд бросает любую машину из стороны в сторону, способствуя созданию кучи малы. Ненароком вспоминаешь **FlatOut**: может, сравнение и не совсем корректное, но лично мне пришла на ум именно эта игра. Из неожиданных гостей на ледяном треке отмечу судно на воздушной подушке, которое буквально выскочило откуда-то из леса и наперерез моей траектории унеслось вдаль... Это было красиво!

Весной в Англии цветут луга, и тем приятнее, пробив каменное ограждение капотом, проложить тропинку через желтые цветы, распугав пасущихся овечек. А заодно срезать путь и обойти соперников. В остальном же весеннее пилотирование – нечто среднее между летним и осенним. Иногда случаются дожди, но чаще погода прекрасная, никак не отвлекает от гонки и не корректирует физику новыми вводными.

■ ■ ■

Пока идея со временами года кажется вполне здравой – они в буквальном смысле стали полноправными участниками гонки. Мы получаем фактически четыре режима, каждый со своими нюансами. Я заинтригован! ■

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

ХАРДКОРНОСТЬ ПОВЫШАЕТСЯ

РОДИОН ИЛЬИН

ИГРУ ОПТИМИЗИРУЮТ
для Xbox One X – можно ожидать, что она будет идти в полноценном 4K и при стабильных 60 кадрах в секунду

СКОРЕЕ ВСЕГО,
в игре появится и кооператив! Разработчики хитро улыбаются и не опровергают это предположение. Хотя пока и не подтверждают, – лишь предлагают следить за анонсами

Сразу после пресс-конференции **Microsoft** мне удалось поиграть в небольшую демоверсию **Ori and the Will of the Wisps**.

Я очутился в волшебном мире, *буквально сотканном из песка*. Да, именно так: здешние лианы опутывают каменные (на первый взгляд) платформы, которые... рассыпаются, стоит только на них вступить. Всё, что кажется прочным, может вовсе не быть таковым, и это заставляет задуматься.

Технику прыжков, карабканья по отвесным стенам и раскачивания на лиане приходится оттачивать буквально до автоматизма, отыгрывая каждый новый экран с платформами десятки раз. В этом смысле Ori еще больше усложнилась – и оригинал-то был непрост, но теперь нас ждёт приключение, сопоставимое по хардкорности с платформерами 90-х.

Простой пример: чтобы вскарабкаться на не самый высокий уступ, нужно до автоматизма отработать последовательные нажатия кнопки прыжка, броска лассо во врага, за которого герой может зацепиться, чтобы от него уже отпрыгнуть выше. При этом существо непрерывно движется, и малейшая задержка приводит к падению.

Ещё малыш Ори получил несколько новых способностей. Если раньше сражения чаще всего были контактными, то нынче нередко можно держаться от врагов на расстоянии. Авторы показали *спиритический* меч и *спиритический* молот, а также самое приятное в использовании оружие – *спиритический* лук со стрелами, которым как раз и можно достать противника, прилепившегося к отвесной стене.

Авторы уверяют, что развитие персонажа будет идти на протяжении всей игры: мы будем открывать десятки способностей, заклинаний и оружия. А так называемые осколки позволят многократно усиливать умения – да, без элемента прокачки в наше время никуда даже в платформере.

А вот что не очень-то и порадовало, так это необходимость возвращаться на исследованные локации. С другой стороны, у Ори будет способность бурить землю собственной головой, буквально пробиваясь сквозь зыбучие пески. Иногда это помогает срезать путь. И выглядит очень эффектно, кстати, – свежим подходом к анимациям в **Moon Studios** по-настоящему гордятся, рассказывая о неких «новых методах 3D-рендеринга».

■■■

Отдельно отмечу восхитительное звуковое оформление. Над музыкой вновь работает композитор Гарет Кокер, который проявил свой талант в оригинальной игре. Команда разработчиков планирует даже дать оркестровый концерт в одной из консерваторий Польши. Билеты пока не продаются, но нам снова предлагают следить за новостями.

Релиз игры запланирован на 2019 год. ■

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ О DAYS GONE

КОТЛОВАН С ЗОМБИ

РОДИОН ИЛЬИН

Days Gone разрабатывается силами внутренней студии Sony – **SIE Bend Studio** – уже не первый год, но результаты до сих пор сомнительные. По интернету гуляет запись геймплея с этой E3 с комментариями разработчиков, где Дикон Сент-Джон катается на своем мотоцикле, общается с татуированным приятелем и взламывает багажники полицейских машин охотничьим ножом.

Я же расскажу о геймплейной демке, попавшей в руки именно ко мне. Она отличалась от показанного во время трансляции. В этом демо Дикона заставили спешиться, и покататься по открытому миру игры у меня не получилось. Зато пострелять – всласть! Местные жители – таких ещё называют «деревенщинами» – попросили у мускулистого байкера помощи: на их дома устраивают набеги фрикеры. Зомби, по-нашему. Выхода нет – придётся перестрелять мертвецов.

Ареал разборок при этом жестко ограничен горсткой домов, несколькими грузовиками и техникой для лесозаготовки. Сами же фрикеры уныло толпятся в котловане – идеальное пушечное мясо. Казалось бы...

Стреляю в голову одному из фрикеров, и обезумевшая биомасса с рыком срывается с насиженного места.

Вся миссия – подчеркну: *одна из основных, сюжетная!* – похожа на игру в салочки. Фрикеры, толпясь и улюлюкая, устремляются за байкером. Задача – перестрелять их. Вверху экрана красная полоса, заполняющаяся по мере того, как Дикон выкашивает мертвецов пачками. Пока шкала не побагровеет полностью, толпа мертвецов так и продолжит гоняться за героем.

Скорости – повышенные: здешние мертвецы не знают усталости и бегают не хуже олимпийцев, а малейшее промедление равносильно смерти – фрикеров свежим мясом не корми, дай устроить кучу малу из подгнивших туловищ.

Сопротивляться съедению игроку предлагают, в основном, холодным оружием и элементами окружения. Но последних совсем немного. К примеру, если приманить толпу к груженному брёвнами лесовозу, можно вкатать в землю добрый десяток фрикеров. Главное – вовремя прострелить крепления, удерживающие брёвна в кузове. Или, например, подорвать баллон с газом...

На этом варианты иссякают, и дальше всё на своих двоих: носимся кругами по одному и тому же пятачку и в полуразвороте палим что есть мочи по бесконечным мертвецам. Надоедает ещё на первой трети заполнения злополучной полосы. И имейте в виду, что оружие совершенно не чувствуется. Во всяком случае, из автомата стрелять было *ску-у-учно*.

■■■

На этом демка заканчивается. Добили красную полоску до конца, и «Спасибо за игру». Это не разочаровывает – это просто бьёт наотмашь: куда катится проект, если на крупнейшей в этой и смежных вселенных игровой выставке разработчики показывают бессмысленные салочки с мертвецами, тогда как ещё год назад обещали напряженное повествование, свободу, мотоцикл и удивительных зомби-медведей?! С игрой явно что-то не в порядке. Пока не понятно, что именно, но это не просто тревожный колокольчик: это чёртов набат. Хотя до релиза время ещё, конечно, есть – ждём 22 февраля 2019-го. Если игру не перенесут. И уж лучше бы её перенесли! ■

E3 2018

ТОТ САМЫЙ ПОЦЕЛУЙ

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ THE LAST OF US PART II

РОДИОН ИЛЬИН

На E3 нам удалось перехватить разработчиков The Last of Us Part II и обсудить с ними игру.

Обычное дело

Можно ли пройти эпизод, показанный в рамках пресс-конференции Sony, как-то иначе? Вы заранее спланировали, как именно будете отыгрывать этот кусочек?

– Да, мы называем это заранее поставленным прохождением. Нам *важно было показать то, что мы хотели показать,* и убедиться, что всё идёт как запланировано. Но этот участок игры можно отыгрывать по-разному. Мы больше заботились о том, чтобы задать правильный ритм и произвести должный эффект.

Затрагивающий тематику ЛГБТ поцелуй в трейлере имел какую-то особую важность или посыл?

– Для нас это вполне обычное дело. Когда мы обсуждали историю Элли, мы хотели показать, как она живет обычной жизнью. Для неё, безусловно, этот поцелуй важен, но на глобальном фоне это просто событие в жизни человека. Мы много времени провели, разрабатывая систему стелса, боя и добивающих ударов, но проделали огромную работу и над сценой поцелуя. Мы использовали новейшие технологии захвата мимики ради наилучшего качества изображения.

Во всех аспектах создания игры мы хотели выложиться на все сто, и я очень доволен работой коллег. Эта сцена важна как мерило реакции публики и как демонстрация сложных технологий при ее создании. И в то же время она повествует об обычной девочке в неловкой и необычной ситуации.

То есть вы не боитесь негативных откликов в геймерской среде? Две недели назад вышел трейлер Battlefield V с участием женщины-солдата, что вызвало волну негодования. В игровом сообществе сейчас полным-полно злобных высказываний на эту тему. Вы тоже заменили протагониста-мужчину девушкой, к тому же, выходит, не гетеросексуальной. Как вы оцениваете реакцию публики?

– Лично я пока не сталкивался с негативной реакцией; думаю, нам повезло в этом плане. Когда мы работали над биографией Элли, то о каких-либо рисках задумывались в последнюю очередь, мы хотели полноценно раскрыть её образ. Naughty Dog решила поступить именно так, и пока что, на мой субъективный взгляд, поклонники согласны с ней.

А как вы вообще решили, что будете делать сиквел The Last of Us?

– Мы с Нилом (*с Нилом Дракманном, вице-президентом Naughty Dog*. – Прим. ред.) говорили о том, что над историей Элли хочется работать и дальше и что у новой истории будет потенциал. То же самое, кстати, мы чувствовали в отношении **Uncharted**. В результате мы начали понемногу обсуждать возможные варианты развития истории, которых становилось всё больше и больше. Так и родилась концепция игры.

«Концепция 2.0»

В чем уникальность новой концепции? Возможно, вы скорректировали подход в том или ином аспекте игрового процесса?

– Да, мы очень хотели отобразить два ключевых для нас аспекта игрового мира: борьбу против заражённых и выживание людей, многие из которых представляют не меньшую опасность. Так, в игре появятся новые виды заражённых. А борьба будет идти на два фронта – как против заражённых, так и против людей.

Как будет развиваться человечество? Люди станут адептами новой религии или разделятся на небольшие общины?

– В конце первой части игрокам показали город Джексон, в котором жили брат Джоэла и другие уцелевшие. Там они занимались повседневными делами и пытались обустроить «нормальную жизнь». В The Last of Us. Part II Элли переживает нечто подобное: она проводит время в компании людей на танцах. Но мы показали и представителей религиозного культа – серафитов, фанатиков со своими ценностями и взглядами. Тем самым мы хотели показать, что каждый выживает по-своему, согласно собственным моральным принципам и мировоззрению.

В трейлере Элли назвали «Волчицей». Что это значит?

– Пока могу только сказать, что это нечто вроде прозвища. Игрокам предстоит многое узнать: как связаны между собой общины, чего хотят серафиты, почему Элли прозвали «Волчицей»... Всё это поможет прочувствовать глубину игрового мира.

А что насчёт искусственного интеллекта? В показанном видео враги ведут себя на редкость умно.

– В The Last of Us. Part II одна из самых сложных ИИ-систем, за реализацию которых мы брались. Теперь игроки могут прятаться в траве и под грузовиками, но враги будут проверять и там. Отдельно упомяну *систему связи*: условные знаки и свист позволяют членам отряда общаться и быть уверенными, что враги их не поймут. Мы думаем, в условиях опасности и постапокалипсиса реальные люди действовали бы схожим образом.

Как главный герой и его противники будут взаимодействовать с окружающей средой?

– В демо мы показали немалую долю игровых механик. Если присмотреться к меню выбора оружия, то можно понять, как именно герои будут воевать. Однозначно будет возможность изготавливать стрелы и боеприпасы.

Многие задаются вопросом о судьбе Джоэла в новой части. Что с ним произошло? Хотя бы намекните!

– Могу точно сказать одно: Джоэл по-прежнему играет важную роль. Пока это всё, следите за анонсами.

Спасибо за ответы!

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

ЗОМБИ, КРАФТИНГ И ПРОЧИЕ ИННОВАЦИИ

РОМАН ГЕРАСИМОВ

НЕПОВТОРИМЫЙ
оригинал до сих пор жив, даже спустя пятнадцать лет. Восемь глав и 180 выпусков – отличный показатель для любого комикса

14 августа 2014 года студия **Overkill Software**, известная серией «грабительских» шутеров **Payday**, анонсировала проект по вселенной **«Ходячих мертвецов»** – **Overkill's The Walking Dead**. Анонсировала и... затихла. Теперь, после четырёх лет молчания и нескольких переносов релиза, разработчики наконец показали своё детище публике. Заодно и окончательную дату выхода назвали – 6 ноября 2018 года.

Опять «Ходячие»

Говоря о работе с первоисточником, разработчики отмечают, что ориентировались в первую очередь на оригинальные комиксы. **Роберт Киркман**, создатель **The Walking Dead**, консультирует студию по вопросам построения мира – чтобы всё было предельно аутентично. При этом команда разработчиков утверждает, что их версия вселенной Киркмана возьмётся за темы, которые не были подобающим образом раскрыты в телесериале.

Поэтому сюжет должны проработать как следует. Overkill Software обещают полноценную кампанию, а не набор едва связанных уровней, как в Payday 2. Горстке выживших предстоит бороться за место под солнцем в охваченном эпидемией Вашингтоне, а по ходу путешествия завести и друзей, и врагов. Некоторые встреченные персонажи даже могут стать частью отряда.

У каждого героя будут уникальные навыки и собственное древо прокачки. Хезер способна обезвреживать ловушки, Майя лечит союзников, Грант заведует боезапасом, а Эйдан – прирождённый инженер. Расстраивает одно: в показанном геймплейном отрывке они не то чтобы сильно отличались друг от друга – разве что внешне. Да, воевать герои предпочитают разными пушками, но толку? Судя по ролику, любой персонаж может брать в руки любое оружие, на игровом процессе это не сказывается.

Словом, разделение обязанностей и сплочённая командная работа показаны слабо. Бей, стреляй, собирай. Новизной и творческим подходом игра не блещет.

Left 4 Walking PayDead

Помимо прокачки нас ждёт и крафтинг. Всё как обычно: собираете припасы, железки и прочий строительный мусор – улучшаете старую экипировку или мастерите новую. При повальной нехватке боеприпасов даже самодельные палки-убивалки сослужат неплохую службу. Кустарная кирка из подручных предметов? Не вопрос! Гранаты, растяжки? Куда ж без них!

НАДЕЕМСЯ
на разнообразие огнестрельного оружия – в десятиминутном демо можно разглядеть штук шесть разных пушек

ПОКАЗАННЫЕ
на E3 2018 виды местами словно цитируют кампанию «Исход» из L4D2

Однако самым полезным может оказаться глушитель. Правда, запчасти и другие обвесы для оружия не вечны – тот же «глушак» может в самый неподходящий момент разорваться. Шум, как водится, привлекает внимание ходоков: если не следить за специальным индикатором вверху экрана, проблемы сами вас найдут. Причём быстро и в большом количестве.

Из валяющегося под ногами хлама можно смастерить улучшения для лагеря, который нам предстоит периодически оборонять. Судя по всему, лагерь в Overkill's The Walking Dead будет относительно безопасным «хабом», но за ним нужно тщательно ухаживать. Именно туда отправятся все спасённые в ходе сюжета персонажи – беженцам ведь нужно укрытие.

На пути отряд выживших столкнётся не только с ходячими. В Вашингтоне окопались и другие люди, и далеко не все из них – дружелюбные соседи. В геймплейном ролике показывали сюжетную миссию, в ходе которой герои столкнулись с враждебной бандой «Семья» и пытались вернуть похищенный очиститель воды.

Важная деталь: в напряжённую перестрелку двух группировок могут вмешаться мертвецы. Чем больше вы (и противники) полагаетесь на огнестрел, тем выше шанс, что на звук соберётся толпа зомби. Это можно использовать в тактических целях: включить автомобильную сигнализацию, устроить мощный взрыв или запустить сигнальную ракету. Если натравить орду на противников-людей, это даст заметное преимущество.

Звучит многообещающе, вот только на практике разочаровывает. Видно, что Overkill уже в четвёртый раз (если считать никудышную **RAID: World War 2)** делают ту же самую игру с парочкой «инновационных» решений в придачу. Баллистика, ближний бой, некоторые геймплейные механики, даже элементы интерфейса – всё до боли знакомо и уж *очень* сильно напоминает о Payday.

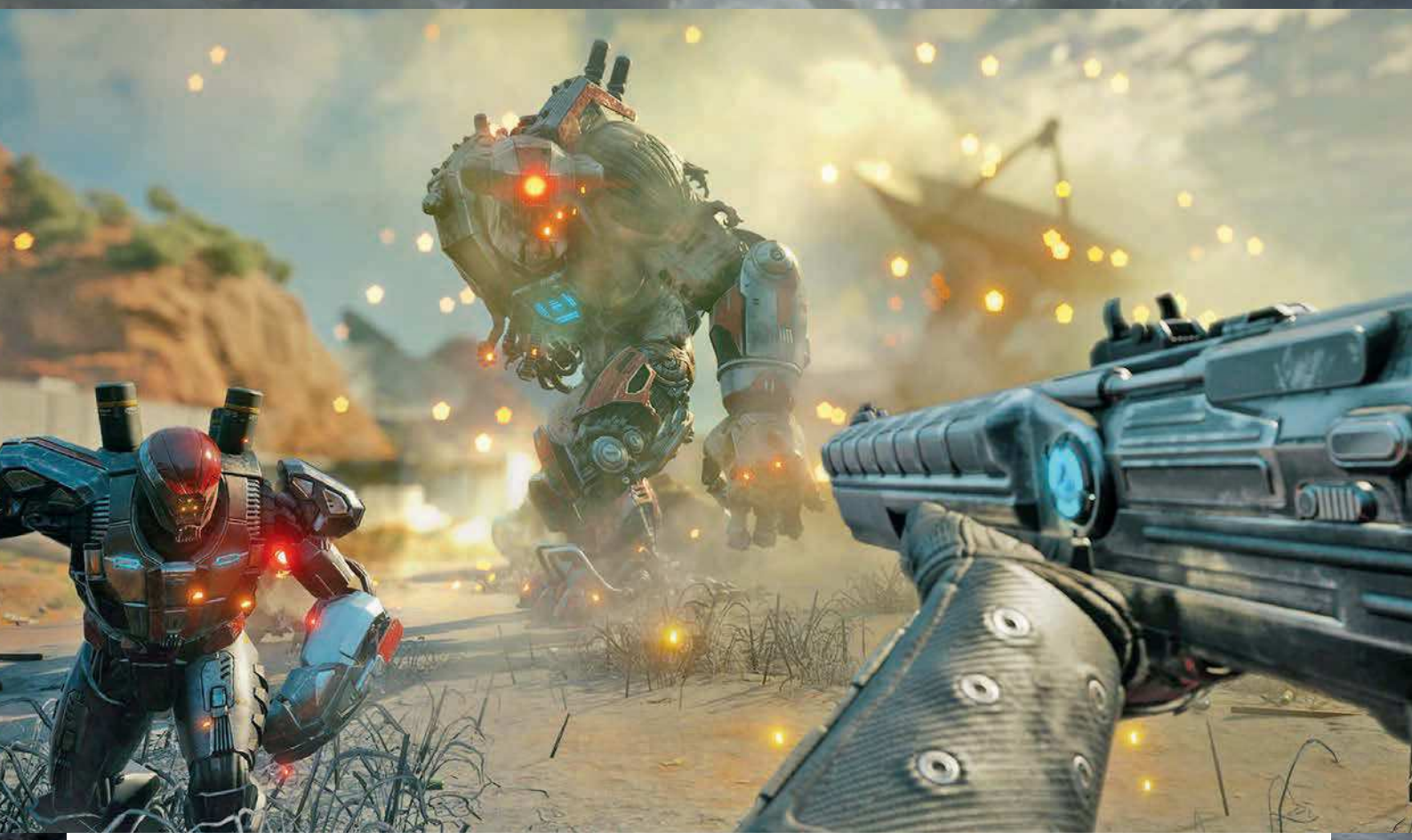
Масштабные сражения с выжившими и ходячими не могут похвастать разнообразием или богатством тактик: высовываетесь из укрытия, отстреливаете не самых умных людишек, а затем переключаетесь на медлительных зомби, вынося каждого с пары ударов самодельной киркой. Ближний бой лишён отдачи и криво анимирован, а потому не вызывает эмоций. Использование дымовых шашек, взрывчатки, сигнальных ракет и прочих гаджетов кажется не совсем оправданным и даже каким-то... рудиментарным, что ли. К чему эти навороты, когда можно просто перестрелять всех мародёров из снайперской винтовки с глушителем, не привлекая внимания зомби?

Пока что Overkill's The Walking Dead такая сырая и безынтересная, что возникают серьёзные опасения за конечный продукт. Его, конечно, могут ещё отполировать до релиза. Не исключено, что нам показали раннюю альфу, чтобы хоть как-то вернуть интерес публики к проекту.

И всё же... Я не могу не задаваться вопросом – и *вот это* разработчики делали четыре года?

■■■

Overkill's The Walking Dead невероятно вторична. Всё, что в ней есть, мы уже так или иначе видели. Проекту Overkill Software не хватает индивидуальности, изюминки, что будет отличать его на перенасыщенном рынке. Этого не могут скрыть ни обещания разработчиков, ни лицензия некогда популярной франшизы. ■



КТО id Software, Avalanche Studios
ГДЕ PC, PS4, Xbox One
КОГДА 2019 год

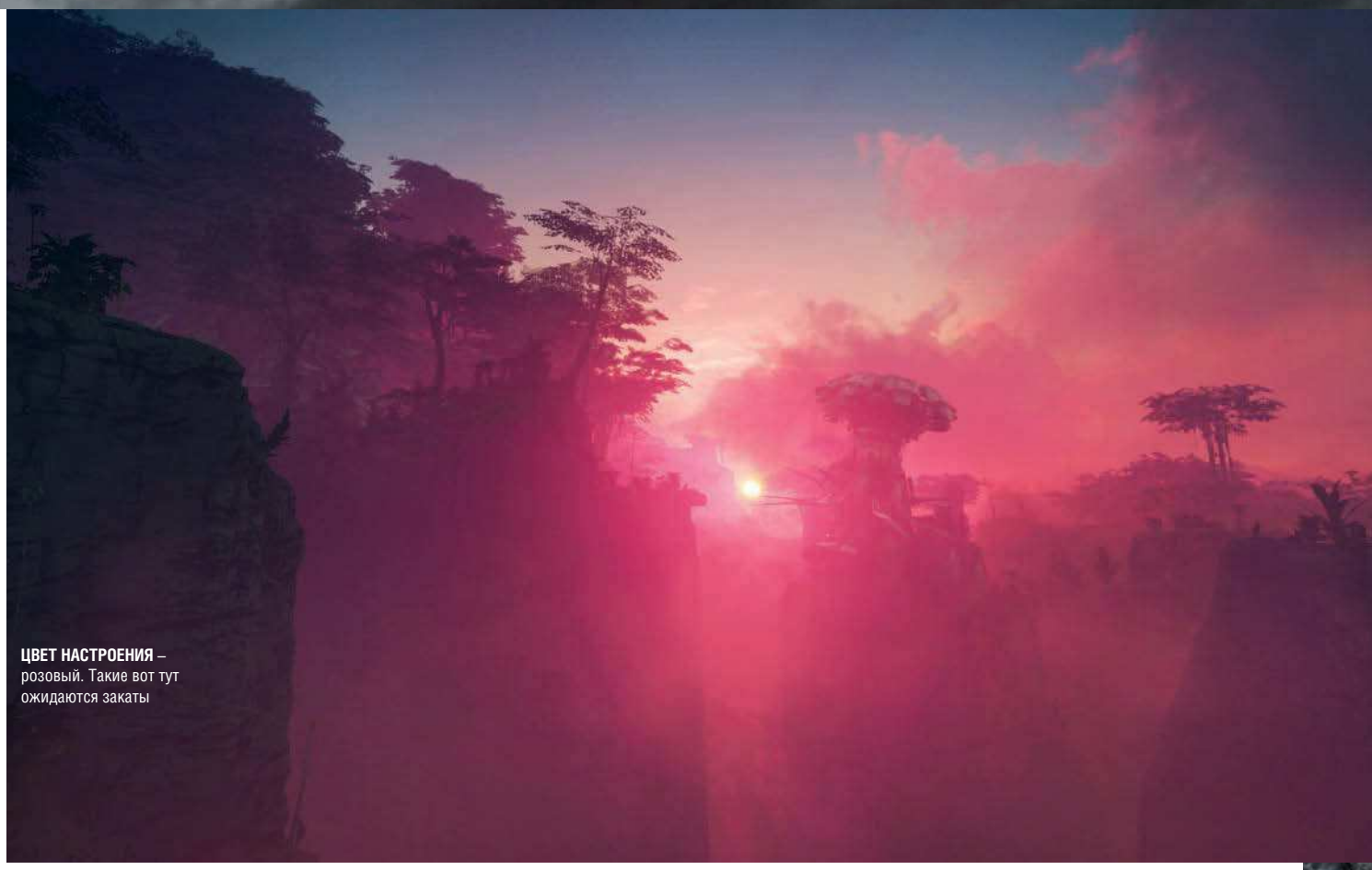
RAGE 2

ЕЩЁ НЕМНОГО ПАНКА

ЛЕВ ЛЕВИН

Почти за месяц до E3 компания **Bethesda** пригласила нас в Швецию на анонс тогда ещё неведомого AAA-шутера. Но уже через пару дней после этого анонс за них сделал канадский **Walmart**. Оказалось, что речь о сиквеле **Rage** – игры **id Software** 2011 года. Теперь конференция Bethesda на E3 завершилась, журналисты успели опробовать демоверсию, а я наконец могу поделиться с вами впечатлениями от той же демки, которую нам показали в Стокгольме ещё в середине мая, в офисе компании **Avalanche**. Разница в том, что в Швеции глава id Software Тим Уиллитс рассказал о проекте чуть подробнее, чем на презентации в Лос-Анджелесе. Да и интервью у него и у арт-директора Rage 2 Джереми Миллера я успел взять.

КОНЦЕПТ-АРТ
одной из локаций



ЦВЕТ НАСТРОЕНИЯ – розовый. Такие вот тут ожидаются закаты

«ФЕНИКС», вид сзади

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Тим Уиллитс настаивает, что сеттинг игры некорректно называть постапокалипсисом. По его словам, речь идёт уже о «пост-постапокалипсисе», поскольку после событий первой части прошло тридцать лет, планета потихоньку восстанавливается и зеленеет. В итоге получается «пост-постапокалиптическая песочница с фирменным боевым стилем id Software и безумным экшеном» – именно так Уиллитс определяет новый проект. Ну а главным девизом разработки стало сделать игру «куда безумнее Rage».

По словам разработчиков, Rage 2 – не столько продолжение, сколько Rage версии 2.0, где студия наконец-то может осуществить то, что задумала ещё для первой игры. Просто в тот момент не хватало ресурсов, движка для полноценного открытого мира и так далее. Теперь же им ничто не мешает, так что со второй попытки они (в теории) представят нам именно то, что хотели выкатить ещё восемь лет назад: знаменитый «ид-софтверный» хаос перестрелок от первого лица в любом месте, где игроку вздумается.

Тим Уиллитс любовно называет такой подход «first-person shooterverse» – «вселенная стрельбы от первого лица». Тем не менее «совсем как раньше» Тим не хочет – отсюда и родилась идея сделать мир, цветовую гамму и вообще всё, что связано с Rage 2, абсолютно безумными. Скажем, тот же розовый цвет разработчики выбрали потому, что именно его в подобном сеттинге ожидаешь встретить меньше всего. Насколько его присутствие будет обосновано сюжетом, глава студии не уточнил.

Тут начинаются вопросы. Допустим, можно попробовать выкрутить на максимум боевую систему. Благо после Rage id Software неплохо повеселилась с перезапуском **DOOM**, и Тим Уиллитс прямо заявил, что опыт этого проекта активно используется в Rage 2. А как быть с окружением?

Здесь на сцену выходит студия Avalanche. Как вы, возможно, помните, открытый мир в первой Rage, *мягко говоря*, не получился. По сути, это были просто коридоры между отдельными закрытыми локациями, с загрузками и слабыми зачатками дополнительного контента вроде редких скучных стычек с бандитами.

У шведов же опыт создания живых бесшовных миров гораздо больше: тут вам и **Just Cause 3**, и близкий к Rage 2 **Mad Max** – с постапокалипсисом, открытым миром и машинами. Проблемы были у обеих игр, но я не могу назвать ни одну из них однозначно провальной. К тому же недостатки проектов не касались атмосферы, взрывов и общего уровня безумия – в этом плане Avalanche давно выш-

КОНЦЕПТ-АРТ одного из биомов

РАЗЛИЧНЫЕ способности, которые показали в демо и на презентации: Shatter, Overdrive, Slam и некая дистанционная атака, которая притягивает врагов, а потом подкидывает их в воздух. Не исключено, что её можно будет использовать в качестве трамплина для Slam, чтобы нанести больше урона

ли в высшую лигу. Поэтому насытить мир Rage 2 сумасшедшими активностями и отмороженными персонажами им труда не составит.

И, конечно, в новой игре уже не ждите никаких коридоров и стен – мир будет большим, бесшовным и с кучей активностей. По словам разработчиков, в создании открытых миров они руководствуются таким кредо: «Если ты это видишь, значит, ты можешь до этого добраться, ткнуть в это чем-нибудь и получить ответную реакцию». После таких слов я теперь жду в Rage 2 пасхалку в духе **«Готики 2»**: подходишь к краю карты, а там стоит древний «вольво», за рулём которого сидит единственный на всю игру ходячий мертвец, готовый выпить с главным героем за старые времена и рассказать про жизнь до падения метеорита.

Кстати, об автомобилях. Машины в Rage 2 будут гораздо важнее, чем в первой части. Основной транспорт героя, «Феникс», можно будет кастомизировать как визуально, так и геймплейно: менять пушки и другие активные элементы. Что касается остальных машин, тут подход у студий следующий: «Если у этого есть колёса – это можно угнать». И не просто сесть за руль, а привезти в свой гараж и использовать в дальнейшем, разве что кастомизировать не получится. Доступны и гоночные машины, и танки, и ещё чёрт знает что – типов колёсной техники тоже стало гораздо больше. А вот можно ли залезть в меха из трейлеров, разработчики не признаются.

ТЕ САМЫЕ
бумеранги,
они же – вингстики

10 ФАКТОВ О RAGE 2

Открытый мир точно будет бесшовным, а сюжет – нелинейным. Но при этом основная концовка одна.

Команды из id Software и Avalanche работают над игрой примерно в равной степени, но, разумеется, над разными её аспектами. Само собой, стрельба и всё, что с ней связано, в основном ложится на id, а открытый мир – на Avalanche. Но многие вещи компании делают совместно, и это касается в числе прочего и нарратива.

Над проектом работает только часть сотрудников обеих компаний. Проще говоря, активная работа над Rage 2 не означает, что где-то в недрах id Software параллельно не корпят над второй DOOM.

Из первой игры в Rage 2 перекочуют острые как бритва метательные бумеранги – они занимают тот же слот, что и гранаты. Обратно в руку они не возвращаются.

Обещанные «элементы игры-сервиса, но без лутбоксов» будут выражаться в постоянной поддержке, регулярных обновлениях и новом контенте.

До сиквела не доберутся снаряды разных типов. Их место займут апгрейды и способности героя.

Героев проработали глубже, чем в первой части, а некоторые поступки протагониста будут менять состояние мира и геймплейные возможности. Например, если мы уничтожим правительственный конвой, в той области смогут начать работать торговцы, у которых найдутся и улучшения для ваших способностей. Брать их или нет – решать вам, и в зависимости от этого решения будет меняться геймплейная составляющая.

Мы столкнёмся сразу с несколькими враждебными фракциями: мутанты, бандиты, Правительство и, возможно, кто-то ещё. Стили боя со многими из них будут разные. Например, те же мехи есть только у одной из группировок.

Тим Уиллитс отказался подтверждать или опровергать наличие мультиплеера или кооператива в игре. На момент интервью главным для него было сделать достаточно качественного развлекательного контента для одного пользователя.

Уходить от драки – не в стиле героев id Software. Так что если уж вы ввязались в бой, положите как можно больше противников.

А ЧТО С ИСТОРИЕЙ?

Зато они охотно делятся сюжетными подробностями. Напомню, что к концу первой части главный герой победил злобное Правительство (на самом деле нет), вызвал из-под земли поды с другими выжившими колонистами, а заодно вернул на планету капсулы, которые всё это время висели на орбите. И если в подземных подах были люди, то в «космических» среди прочего содержалась некая биомасса, чьё назначение – вылечить планету после катаклизма. Примерно тридцать лет вокруг «космических» капсул росли и развивались живописные биомы, и именно они, а не каменные пустоши, ждут нас во второй части Rage. Отсюда и «постпостапокалипсис».

Пока биомасса делала своё дело, из «подземных» капсул вышли колонисты «второго поколения», среди которых и протагонист новой игры – рейнджер Уокер. К началу повествования весь его городок Вайнлэнд выжгло Правительство – то самое, которое мы (как выяснилось) не добили в первой Rage.

Как единственный выживший, Уокер садится в любимую машину «Феникс» и отправляется скитаться по миру, чтобы, во-первых, отомстить, а во-вторых, сделать что-нибудь полезное. По пути он встречает несколько персонажей, знакомых нам по первой части. Например, доктора Антонина Квасира, который ранее создавал мутантов для Правительства, а теперь исправился, присоединился к сопротивлению и готов нам помогать. Наверное. По крайней мере, в демоверсии именно он периодически жужжит герою советы по радиосвязи. И Уокер отвечает – это единственный, кроме Бласковица, герой игр id Software, у которого есть голос.

А МОЖНО ПОТРОГАТЬ?

Демоуровень застаёт нас в разгаре выполнения задания этого самого доктора: нужно принести ему нетронутый образец биомассы с «космической» капсулы. На орбите как раз осталась одна такая, поэтому нужно пробраться в центр управления полётами (разумеется, там ошиваются бандиты) и обмануть местную электронику, чтобы капсула среагировала на неавторизованный приказ и вернулась на землю. Уровень камерный, никаких прелестей открытого мира оценить не дают. Ну а шутеры id Software делать умеют, уж это мы знаем, пусть даже скорости тут гораздо ниже,

чем в DOOM. Поэтому единственное новое впечатление от этой демоверсии – это система способностей.

Поскольку Уокер – «колонист второго поколения», вещества «нанотриты» из первой части работают в его теле по-другому. Раньше герой просто возрождался после смерти. Здесь же с помощью нанотритов можно активировать различные суперспособности. Как подсказывают разработчики, можно будет вообще не развивать эту область и играть по-старому (изначально доступен только Dash – обыкновенный стрейф). Однако, судя по всему, толку от таких самоограничений немного.

В демоверсии герою доступны три способности, кроме стартового стрейфа. Shatter – мощный силовой толчок, рвущий в лоскуты некоторых незащищённых или повреждённых врагов на расстоянии пары метров от игрока. Отлично комбинируется с тем самым стрейфом и успешно заменяет рукопашную атаку. Она есть и сама по себе, но в сражениях с прокачанными и бронированными противниками эффект от неё чуть ли не отрицательный. А так если и не убьёшь, то хотя бы разметаешь врагов и успеешь заложить пару патронов в дробовик.

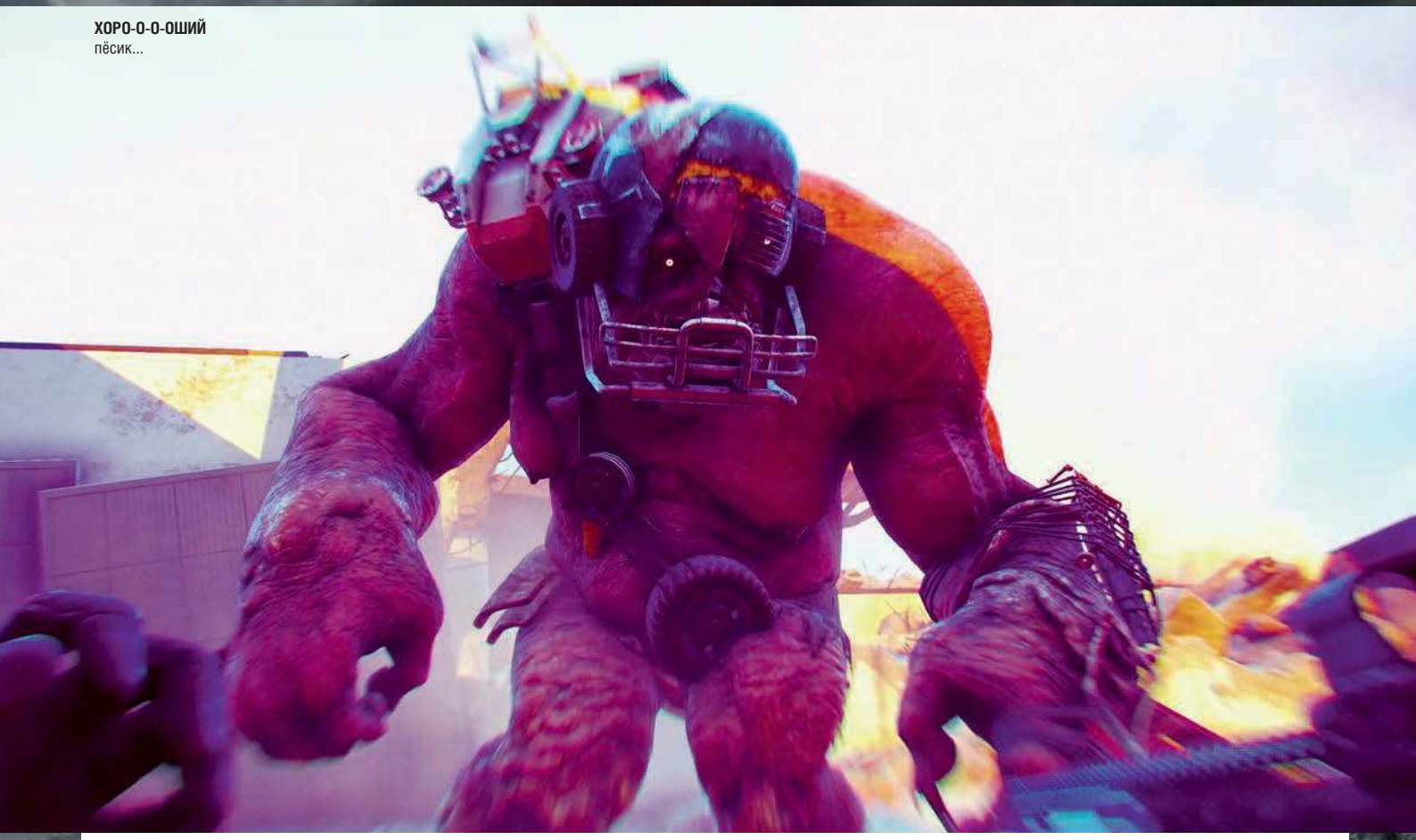
Slam позволяет прыгнуть и сильно ударить кулаком по земле, создавая разрушительную волну в небольшом радиусе от героя. Помните финальные кадры первого геймплейного трейлера, когда герой прыгает с кулаками на меха? Это та самая атака. Как подсказывают разработчики, чем выше прыжок, тем больше разрушения, так что самое милое дело – налететь на столпившихся на земле врагов этажа так с третьего.

Перед демонстрацией нам показали штаб-квартиру студии: она занимает два этажа большого офисного здания в центре Стокгольма, и на обоих этажах работают именно над **Rage 2**. Кстати, по тому же адресу квартирует и **Paradox Interactive**. Нам бегло показали отделы, которые занимаются сюжетной, визуальной, звуковой и другими составляющими игры, а заодно рассказали об этих аспектах работы. Например, о том, как в Avalanche подходят к созданию открытого мира.

Сначала разработчики придумывают некое место и подводят под него какую-нибудь жизненную историю. Кто может там жить, как он там оказался? Какие там могут быть вещи, в том числе и полезные для игрока? В каких обстоятельствах вы сможете попасть сюда – и тут нужно несколько вариантов, ведь мир открытый, мало ли откуда вас занесёт в эту локацию.

Только когда ответы на все вопросы будут найдены, художники начинают визуализировать это место и придавать ему внешнюю индивидуальность. Концепт-артами подобных локаций полностью увешана одна из стен студии, но, к сожалению, фотографировать внутри офиса журналистам запретили.

Наконец, есть ещё Overdrive – шкала, что заполняется по мере того, как вы кромсаете врагов на кусочки. Чем меньше времени прошло между убийствами двоих врагов, тем больше очков к «овердрайву» вы получите. Ну а при активации заполненной шкалы ваше оружие начинает наносить урон примерно в четыре раза выше обычного (а ещё изображение на экране становится вконец кислотным). И тут уже совершенно



ХОРО-О-О-ОШИЙ
пёсик...

неважно, в какую там броню закованы противники, сколько их, как они вооружены... *Им. Просто. Хана*.

А МОЖНО ПОДУМАТЬ?

С одной стороны, будущее Rage 2 кажется относительно безоблачным. Две студии, которые знают своё дело, объединяют усилия в работе над крупнобюджетным проектом. С другой... ничего нового и даже просто свежего в концепции и геймплее Rage 2 я пока не вижу. Открытый мир так и не показали, поэтому тут вообще пока не о чем говорить – но, по опыту прошлых игр, Avalanche пока есть куда расти в этом направлении. Ну а экшен – это стандартный, выверенный свинцовый ад от id Software, просто теперь ещё и с «кислотным» налётом сверхспособностей.

Вроде бы и правда намечается большой рост на фоне первой части. Но скажу честно: я не думаю, что нужны сверхъестественные усилия, чтобы сильно вырасти над оригинальной Rage. Ведь проблема первой части была не столько в отсутствии средств, сколько в том, что id Software зачем-то занялись совершенно новой для себя областью – открытыми мирами, продуманными историями и прописанными персонажами.

Вторая же часть вроде как делается по марксистскому принципу: «от каждого по способностям, каждому по потребностям». Так что теперь фанатов смертельной вакханалии «квейков», «думов» и ранних «вольфенштейнов» ждёт новая вспышка свинцового бешенства от id Software (правда, скорости тут гораздо ниже, чем в том же DOOM), а любителей приключений, историй и случайных событий на больших локациях – несколько десятков часов в открытом мире от Avalanche. Хватит ли этого, чтобы игру вспомнили хотя бы через год после релиза? Лично я в этом пока сомневаюсь.

■■■

Проект выходит весной 2019 года. До тех пор мы ещё наверняка услышим о нём на других выставках – например, на августовском QuakeCon. Может быть, там нам покажут какие-то другие уровни, и тогда судьба проекта станет чуть яснее. ■

BATTLE FOR AZEROTH НАВСЕГДА ИЗМЕНИТ СИСТЕМУ PVP В WORLD OF WARCRAFT

ВО СЛАВУ ОПЫТА И ЛУТА!

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Всё началось с Саргераса. Причём давным-давно, в те времена, которые отдельные апологеты **World of Warcraft Classic** могли и не застать. Но всему приходит конец, даже каноническим злодеям. Герои Легиона пресекли разрушительную деятельность безумного титана. Пришла пора спасать Азерот друг от друга.

ПУТЬ В ТЮРЬМУ

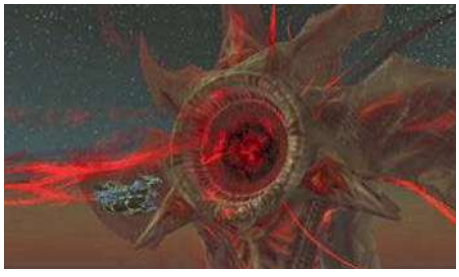
С чего вдруг ордынцы и воины Альянса, которые ещё вчера плечом к плечу сражались с демонами, вдруг перешли к взаимному истреблению, **Blizzard** пока что держит в секрете. Но об этом мы узнаем намного раньше августа. Уже скоро в игре появится эпизод с варварским сожжением прекрасного Тельдрассила, а за неделю до установки **Battle for Azeroth** владельцы дополнения примут участие в битве за Лордерон. Причём проследить за событиями можно будет с двух сторон: и Орда, и Альянс сражаются друг против друга на одних и тех же территориях, и оба – за правое, разумеется, дело.

А затем наступит 14 августа, история сделает очередной пируэт, и про межфракционные сражения придётся на время забыть. Для начала нам предстоит побег из тюрьмы.

Бойцам Альянса уготована встреча с Джайной Праудмур, «прогулявшей» почти весь **«Легион»**. Она намерена вернуться на родину, чтобы оттуда начать свою миссию спасения Азерота. Но, как водится, всё идёт не по плану.

Отправляются в тюрьму и герои Орды. Но у них задание ещё интереснее: пробраться в застенки Штормграда и выкрасть оттуда пленного генерала. Продуманный план и в этом случае летит кувырком, и вместо генерала приходится вести по улицам столицы Альянса экзотическую принцессу Зандалара.

В результате игроки обеих фракций оказываются на новых территориях. Но на разных континентах: Альянсу придётся решать проблемы правителей легендарного Кул-Тираса, а Орде предстоит долгое общение с троллями Зандалара. Дизайнеры локаций, как обычно, потрудились на славу: суровые леса и нагорья Долины штормов, Тирагардского поморья и Друствара даже спросонья не перепутать с живописными джунглями, болотами и золотыми пирамидами Назмира, Вол'дуна и Зулдазара.



МЕЧ САРГЕРАСА уже лишился смертоносной силы. Но с её последствиями мы справимся нескоро...

СТОЛИЦА КУЛ-ТИРАСА Боралус похожа на все прочие людские города. И в то же время узнаваема

ОДНО из обязательных событий нового аддона – «сплющивание». Тысячеуровневые легендарки «Легиона» в новом дополнении не кажутся такими уж мощными.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО с силой азерита происходит в Силитусе благодаря вездесущему Магни Железнобороду

ДЕСЯТОК ДЮЖИН

Дополнение «Битва за Азерот» построено по древней схеме: больше, выше, сильнее. Герои World of Warcraft дорастут до 120-го уровня. За это время они в деталях изучат «свои» территории и довольно быстро в рамках военной кампании смогут попасть на «чужие» земли. Для тех, кто качается исключительно на квестах, процесс будет небыстрым, ведь полёты на новой территории, по обыкновению, будут недоступны, пока мы не выполним ряд требований. И эти требования, как водится, будут появляться со временем, так что несколько месяцев придётся держаться ближе к земле.

После начала приема предварительных заказов на Battle for Azeroth покупатели дополнения уже получили доступ к четырём союзным расам. Скоро к ним добавятся ещё две: орки маг'хары и дворфы Черного Железа. Дворфы – мастера кузнечного дела, они умеют снимать с себя отрицательные эффекты, лучше переносят физический урон и быстрее бегают в помещениях. Вдобавок у них всегда при себе переносная буровая установка, которая работает как телепорт. Маг'хары, напротив, быстрее передвигаются под открытым небом, а различные яды, проклятия и болезни действуют на них не так долго, как на остальных. Эту расу наверняка полюбят будущие охотники, ведь орочьи питомцы будут более живучими. Увы, чернокнижниками этой расе быть не суждено.

Со временем в игре появятся ещё минимум две союзные расы, зандаларские тролли и люди из Кул-Тираса. Выбравшие расу троллей друиды смогут превращаться в экзотических животных. А вот необычное телосложение кул-тирасцев удивило некоторых игроков, привыкших к стандартным стройняшкам.

Новый класс на этот раз нам не приготовили. Придётся подождать ещё пару лет.

ПЛОДЫ ТРУДОВ, ТРУДЫ ПЛОДОВ

Два года мы трудились над тем, чтобы довести до совершенства своё артефактное оружие, причём некоторым классам приходилось этот процесс проделывать несколько раз, для разных специализаций. Что ж, Blizzard опять даёт нам возможность прийти к философскому заключению о том, что ничто не вечно. Уже сейчас артефакты стали нестабильными, впитав в себя злую энергию меча Саргераса. К началу событий «Битвы за Азерот» они лишатся мощных и полезных умений и усилений, а примерно на середине прокачки и в роли оружия станут совершенно бесполезны.

На смену им придёт одно-единственное универсальное ожерелье, которое не хуже промышленного пылесоса втягивает весь попадающийся нам экзотический минерал азерит. И чем больше впитает, тем больше усилений получат особые предметы экипировки. Этот процесс намного менее трудоёмкий, чем непрестанная охота за силой артефакта. Вдобавок теперь игрокам не придётся собирать сеты брони ради мощных дополнительных бонусов: сетов в этом дополнении не будет. Разве что декоративные.

Но это не значит, что можно довольствоваться тем, что выдадут в награду за вступительные квесты. Нагрудники, наплечники и шлемы получают дополнительные усиления в зависимости от своей редкости. И за эпическими предметами придётся отправляться в рейды и мифические подземелья. Хотя еженедельные сундуки тоже никуда не денутся и даже улучшатся: теперь из каждого можно будет добыть до трёх предметов. Некоторые одёжки, как водится, выдадут торговцы фракций в обмен на труды по зарабатыванию репутации.

СУДЯ ПО АРХИТЕКТУРЕ и боевым роботам, цивилизация троллей Зандалара даст фору даже дворфам с их подземными дворцами

В настоящее время в игре более пятисот предметов, дающих азеритовые усиления. Несомненно, это далеко не всё.

МЕНЬШЕ ТРЁХ НЕ СОБИРАТЬСЯ

Если в процессе прокачки вполне можно не обращать внимания на окружающих (исключение – режим войны, но о нём позже), то высшие уровни минимум наполовину состоят из групповой деятельности. На новых континентах расположился десяток подземелий, и некоторые из них существуют только в версиях высокой сложности. И в них нам тоже придётся столкнуться с нововведением: теперь в мифических подземельях нельзя менять экипировку! Если в процессе прохождения окажется, что группе не выжить в этой шапке, придётся выходить из инстанса или телепортироваться в город. Наконец-то чернокнижники будут востребованными в «мификах» благодаря своим порталам!

Первым рейдовым подземельем станет Ульдир, Чертоги Управления. Вход расположен в громадной золотой пирамиде, возвышающейся над Зандаларом. В древние времена её возвели титаны, там же они держали своих врагов, Древних богов. А если мы что и выучили из истории Азерота, так это то, что от Древних богов не стоит ждать ничего хорошего. Возможно, именно в глубине этого подземелья кроются истоки следующего дополнения: прихода Древних в качестве основного зла мы ждём уже много лет. Но пока промежуточным злодеем дополнения, похоже, станет хорошо знакомая королева Азшара.

Впрочем, подземельями не удивить никого, кто в World of Warcraft сумел дойти до двадцатого уровня. Но будет в дополнении «Битва за Азерот» и нечто совершенно новое. Ну, или почти новое.

Для начала, экспедиции на острова. Участвовать в них могут группы из трёх игроков, а условие успешного прохождения – собрать 6000 азерита. Делать это можно разными способами: разрабатывать месторождения, «выбивать» руду из противников, искать сундуки. При каждом прохождении будет меняться как расположение ресурсов, так и состав противников и даже рельеф местности. А в особом PvP-режиме вместо искусственного интеллекта нам будут противостоять игроки противоположной фракции. Сумеют ли островные экспедиции развеять осадок, оставленный сценариями Пандарии?

ЭТА ДЕРЕВУШКА выглядит мрачно даже после того, как мы развеем висящее на ней проклятие

ПОСКОЛЬКУ действие происходит на островах, морские приключения будут нередки. Тут и пираты, и сирены, и лавкрафтовские монстры...

Ещё одной крупной новинкой станут фронты. Это PvE-режим для групп из двадцати игроков, более близкий по духу стратегической серии Warcraft. Игрокам надо собрать ресурсы на близлежащих территориях, а затем основать базу. По аналогии с Расколотыми островами, здесь все будут сами решать, в какие строения вкладывать добытые ресурсы: казармы, оружейную или другие здания. И лишь после того, как строения будут возведены, а технологии развиты до нужного уровня, отряды смогут

НА СЕВЕРЕ Кул-Тираса мы будем иметь дело с мрачным культом. А добивать его придётся в одном из первых подземелий

К ВНЕШНЕМУ ВИДУ людей Кул-Тираса можно относиться по-разному. Но заурядным его точно не назвать!

собрать армии, чтобы окончательно разгромить противника.

Фронты – это наследники легионовских вторжений, они тоже будут открываться по особому расписанию. А за победу на них игрокам вручат комплекты наградного оружия и брони.

БИТВА ЗА ПЯТНАДЦАТЬ ПРОЦЕНТОВ

Основная тема дополнения – война Орды и Альянса. И было бы странно, если б сама система противостояния игроков осталась неизменной. С выходом «Битвы за Азерот» исчезнет одна из характерных черт игры: PvP-сервера. Тем более что они давно перестали служить цели объединения любителей драк в чистом поле, и зачастую нападения игроков вызывают у их обитателей недоумение, а то и возмущение.

Вместо отдельных серверов все игроки получат кнопку режима войны, аналог флагов войны в прочих проектах. Включившие её попадут в своё отдельное зеркало. А в качестве бонуса за смелость и компенсации за потерю времени им выдадут пятнадцатипроцентное повышение опыта и десятипроцентное увеличение трофеев. Цифры небольшие, но в ходе прокачки всяко лыко будет в строку. Однако рано или поздно наступит время, когда с поднятым флагом войны будут ходить исключительно любители массовых потасовок.

А вот для поклонников ограниченного противостояния в игре появится гильдия дуэлянтов. В Боралусе и Зулдазаре откроются арены, на которых игроки смогут сразиться друг с другом. Как и в бойцовской гильдии, победитель продолжит состязание. Продержавшиеся на арене достаточно долго получат особые титулы, а по итогам недели и сундук с PvP-наградами.

Для участников режима войны разработчики приготовили особый набор талантов, а самые беспощадные истребители членов противоположной фракции получат звание убийцы. На них начнётся охота, а с неба время от времени будет спускаться на парашюте ценный груз, и за него развернётся локальное сражение. Переработанная система рейтинга позволит гибче подходить к сражениям: весь PvP-прогресс будет распространяться на всех персонажей. А рейтинговые награды будут вручаться не по особым дням, а как только игрок их заработает.

В Blizzard уверены, что PvP в World of Warcraft ждёт развитие и процветание и что нет необходимости принудительно гнать в него игроков. Думается, они правы, и сражения в открытом мире станут интереснее и доступнее. Убедимся в августе.

■■■

Правда ли, что каждое новое дополнение хуже «Короля-лича»? Действительно ли отличные и проходные аддоны чередуются? Ждёт ли игру очередной отток поклонников? Мы верим в лучшее. В Battle for Azeroth будет достаточно занятий, красивых территорий и многообещающих перспектив. А переработанные аспекты и нововведения сделают игру интересной даже для усталых ветеранов. По крайней мере, на время. ■

ЖАНР Симулятор адских мук
РАЗРАБОТЧИК Madmind Studio
ИЗДАТЕЛЬ Madmind Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3 3,2 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 4 ГБ видео

AGONY

АДСКИЕ МУКИ

РОМАН ГЕРАСИМОВ

Проект независимых разработчиков из **Madmind Studio** еще в период сбора средств на Kickstarter привлёк немало внимания. Он и правда выглядел интересно: создатели обещали рассчитанный на зрелую аудиторию приключенческий ужастик от первого лица, где события разворачиваются *прямо в аду* со всей сопутствующей экзотикой, притом, что немаловажно, без купюр и назойливой цензуры. И если с той же скандальной **Hatred** всё было понятно с самого начала, то Agony по-хорошему интриговала: «А вдруг это и правда будет нечто большее, чем просто дешёвый шок-контент?»

С каждым новым трейлером игра обрастала свежими сюжетными подробностями, а вот геймплейная составляющая вызывала опасения: полюбоваться есть на что, но интересно ли в это будет играть?..

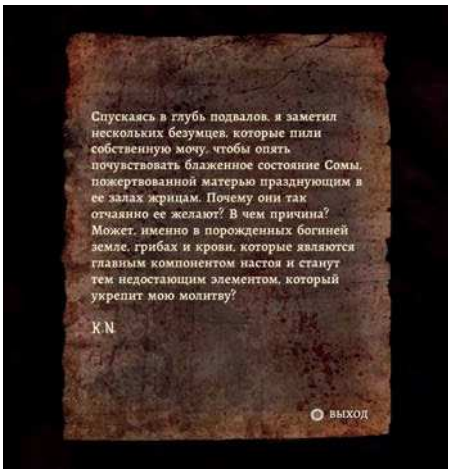
И вот, после шумихи вокруг «вынужденной цензуры», итогового рейтинга Mature (18+) вместо Adults Only (21+) и прочих релизных неприятностей, Agony всё-таки вышла на PlayStation 4, Xbox One и PC во всём своём мучительном великолепии.

Если разработчики хотели достоверно передать всю боль адских мук, то у них определённо получилось: в **Agony** вы и правда будете страдать, как самый последний безбожник. И не получите ни капли удовольствия.

АДСКИЙ РЕЙВ

Из вступительной катсцены, сжатой словно под стандарты **YouTube** 2007 года, мы выясняем, что играть предстоит за самого обычного грешника, который в полном беспамятстве угодил в преисподнюю. Ввиду загадочного отсутствия Сатаны здесь заправляет Красная Богиня – и правит она рукой в латной перчатке из раскаленного железа. Именно эта дама окажется главным ключом к спасению нашего героя.

Настроение, в котором пройдёт путешествие на волю, игра задаёт сразу как только персонаж ступает за адские ворота: там его ждут не ужасы, достойные пера Данте Алигьери, а лишь скука, тлен и угнетающее блуждание в кромешном мраке. После вступления разработчики с места в карьер отправляют игрока обнимать стены ближайших катакомб в поисках обходного пути. Ни напряжённой экшен-сцены, ни интересной стартовой активности – ничего. Разработчики не скрывают: перед



УЖЕ ЧУВСТВУЕТЕ погружение в атмосферу?

В ПРЕИСПОДНЕЙ
явно не хватает цемента

нами старая добрая бродилка от первого лица, с рудиментарными элементами стелса, неинтуитивными задачками и спорной архитектурой уровней.

Вникать в сюжет и познавать мир игры нам предстоит через прямолинейные диалоги из двух-трёх предложений (иногда даже предлагают выбрать вариант ответа), суматошные сюжетные вставки и чтение бессвязных записок, щедро разбросанных по уровням (зачем кому-то в аду понадобилось их писать, а главное, для кого – до сих пор остаётся загадкой).

Но чёрт с ними, с записками. Проблема в том, что всё это никак не мотивирует играть. Следить за сюжетом скучнее, чем целую вечность вариться в бесовском котле, персонажи – словно картонные силуэты из дешёвого «дома ужасов» в заштатном лунапарке, а озвучка способна вызвать только испанский стыд. Ну ладно, дорогие создатели Agony, ясно, что сценарий – не ваш конёк. Так, может, стоило принять это, умерить амбиции и направить остатки бюджета на проработку масштабных и запоминающихся локаций, от которых у игрока захватывало бы дух? Сделать мощное интерактивное путешествие по ужасающим туристическим тропам преисподней? В конце концов, подсмотреть наработки у коллег?

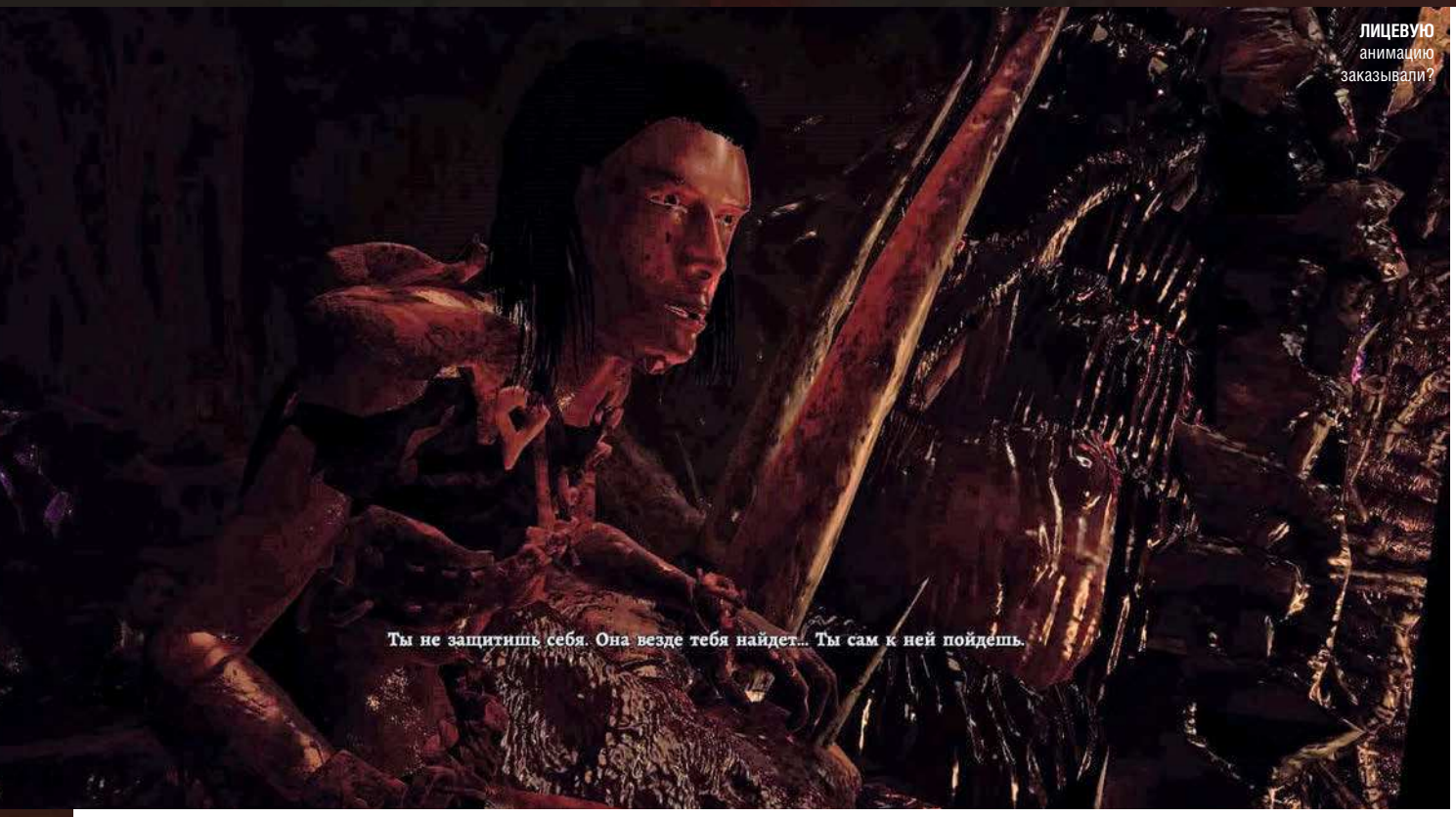
Кстати, об этом...

СЛЁЗЫ ДАНТЕ

Ад в исполнении Agony оставляет до обидного мало впечатлений. На фоне гротескной **Dante's Inferno**, драматичной и местами завораживающей **Hellblade: Senua's Sacrifice**, а также жестоких и брутальных **Doom** и **Painkiller** местная геенна огненная кажется вторичным боди-хоррором – не страшным, но и не вызывающим должного отвращения. Окружающий героя мир попросту... скучный. Да, некоторые образы отдают творчеством Лавкрафта, религиозно-оккультная эстетика на месте, контент для взрослых вроде тоже, но это ни капли не захватывает.

Обнажённые телеса, расчленение, вёдра крови, суккубы с грудью третьего размера, болтающиеся на ветру детородные органы, стена с замурованными младенцами... Не могу назвать себя бесчувственным или циничным человеком, но напугать или хотя бы впечатлить всё это может разве что детей, не знакомых с интернетом. Сколько бы визуальной «запрещёнки» ни вывалила перед игроком Agony, эмоционально она не задевает ничуточки.

Правда, если не обращать внимания на кромешную темноту и однообразные кости, мясо, камни и кусты, торчащие из каждого угла, замечаешь, что некоторые локации вправду удались с точки зрения дизайна. И грамотный звук местами



ЛИЦЕВУЮ анимацию заказывали?

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 5 часов (можно пройти и быстрее).

отлично нагнетает атмосферу: когда напряженный саундтрек, истошные крики мучеников и зловещий шёпот в голове героя грамотно сочетаются с бесовщиной, творящейся на экране, формула Agony таки начинает работать. Но, увы, просветы крайне редки – да и масштабные декорации, за которые хочется похвалить Madmind Studios, мелькают не слишком часто. И терпения на то, чтобы дождаться очередного «подарка» от создателей, у игрока однажды может не хватить.

ЭТОТ загрузочный экран запоминается надолго

СГОРЕТЬ В КОТЛЕ СТРАДАНИЙ

Главный недостаток Agony – однообразие. Одинаковые грешники с мешками на головах, повторяющиеся ситуации и враги. Геймплей никак не развивается, и по мере погружения в глубины ада лишь сильнее ощущается стагнация. Вы просто исследуете местные локации (в основном катакомбы, подземелья или просто запутанные коридоры), на которых для продвижения по сюжету надо найти выход и собрать необходимое количество «ключей» – сердец, черепов или других частей тел.

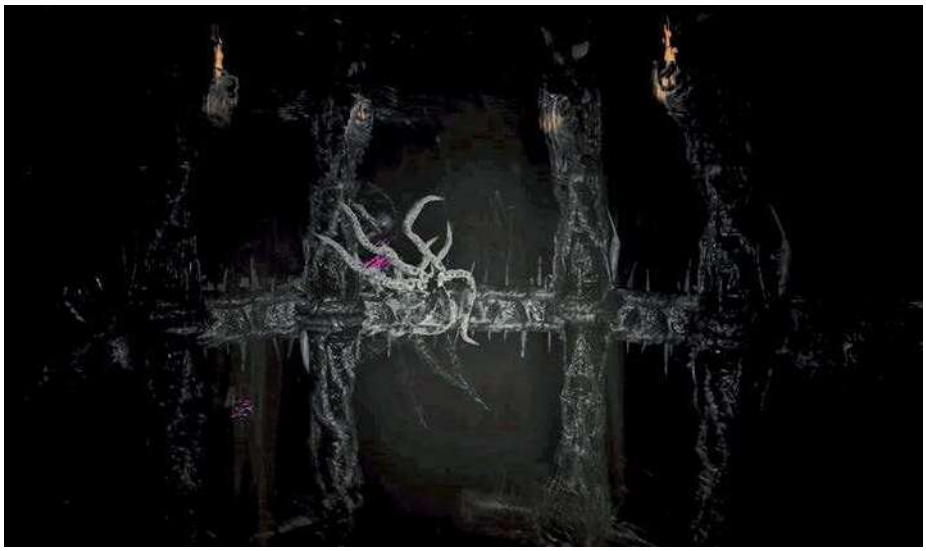
Герой бродит по лабиринтам, общается с другими грешниками, в большинстве своём несущими околесицу, собирает пресловутые золотые статуэтки, записки и рано или поздно натыкается на демонов, которые и привносят в Agony элементы стелса. Да и ими вам насладиться не дадут: всё портит та же раздражающая темнота. Самое досадное в подобных ситуациях – это, крадясь на цыпочках, пяткой задеть демона, застрявшего в тёмном углу, и мигом получить на орехи.

Ужасающие безглазые создания якобы ориентируются на звук (поэтому наш персонаж умеет задерживать дыхание), но тем не менее реагируют ещё и на факелы, а также способны заметить героя на приличном расстоянии, даже если тот стоит как вкопанный и не издаёт ни единого звука. В условиях, где наш бедный грешник не умеет ни перекатываться, ни даже ползти, а ещё по-каскадёрски вспыхивает от контакта с любым подсвечником, любая «скрытная» секция уровня превращается в бесконечный круг неудачных попыток.

Чувство несправедливости подогревается и тем, что противники так и норовят сбиться с заданного скриптом курса, завернуть не за тот угол и устроить герою пранк, вышедший из-под контроля. В некоторых местах нельзя разобраться, куда идти, освещая себе путь факелом (и так не самая простая задача), – надо красться в вырвиглазной темноте, прижимаясь к стенам, задерживать дыхание, протискиваться в щели или закапываться в горы трупов.

И всё ради того, чтобы грешника не заметил какой-нибудь рогатый, который одной атакой превратит его в... призрака.

Да, один из ключевых элементов геймплея – регулярное превращение в эдакий блуждающий дух. Система любопытная – жаль, что исполнена криво.



ЭТОГО осьминога нарочно повесили над пропастью, чтобы не позволить призраку срезать путь между этажами. Трать драгоценное время, летай по коридорам...

Во-первых, перемещаться в призрачной форме неудобно: схема управления частично изменяется, появляется странная задержка, из-за которой кажется, что персонаж плывёт против течения. Во-вторых, время пребывания в астральном теле ограничено. Важно понимать, что, превратившись в призрака, вы не можете перескочить неугодную локацию и продвинуться по сюжету, потому что ваш персонаж не имеет возможности вселиться в грешника с мешком на голове – последний обязательно нужно снять, прежде чем «овладевать» телом бедолаги.

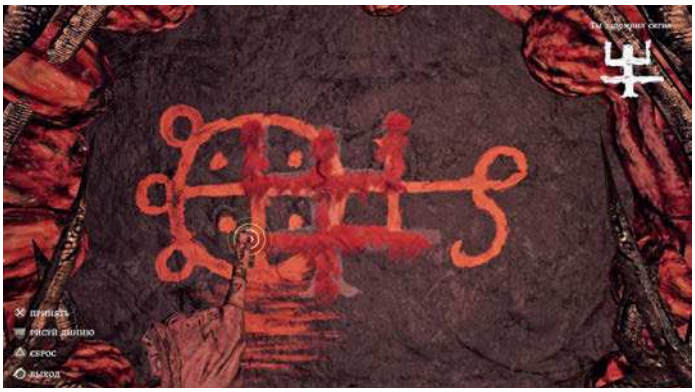
Всё это искусственно затягивает прохождение: не успели вселиться в другое тело после очередной несправедливой смерти от рук демона – назад на точку сохранения; три смерти – чекпойнт сгорает, прогресс откатывается, а игроку приходится искать другое зеркало души, чтоб сохраниться.

СПАСИТЕЛЬНОЕ зеркало души. Просто блестяще – буквально. Что это за блеск?

Правда, если вы боитесь прожечь любимый стул, эти элементы без труда настраиваются перед началом игры: можно убрать ограничение на число смертей или обеспечить своего мученика бесконечным количеством «путей судьбы» (волшебный луч света, который должен указывать герою верный путь, но чаще всего пропадает в очередном тупике или за закрытой дверью). Однако сильно заигрывать с настройками не стоит: если упростить и без того не самый увлекательный игровой процесс, есть риск забросить игру с концами.

Со временем грешник учится вселяться в суккубов, демонов и прочих мракобесов, но геймплей это не спасает: любая ситуация с поиском нового тела остаётся мучительным и скучным процессом, а не интересной задачкой или новым опытом.

Может, хоть ролевые аспекты вытягивают остальные механики? Ну... вы уже знаете ответ. Накапливая очки прокачки, можно развивать доступные навыки: длительность задержки дыхания, уровень шума при ходьбе и тому подобное. Эта геймплейная добавка обладает лишь одним преимуществом: не мешает прохождению. Слабые повышения статистики не особенно влияют на игровой процесс: я, например, регулярно забывал использовать накопленные очки развития и не сильно от этого страдал. От игрового процесса успел настрадаться.



ГОЛОВОЛОМКИ в стиле «Найди рисунок и повтори его». Что ж, всяко лучше, чем поиск рун в Hellblade...

Я должен был попробовать...

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АД

Ещё один увесистый минус Agony – техническое исполнение. Глядя на игру, с трудом веришь, что Madmind Studio работали с **Unreal Engine 4**! Лицевая анимация возвращает в начало нулевых (жаль, что разработчики вынуждают-таки снимать с персонажей мешки), эффекты частиц и огня шокируют своей примитивностью, а все поверхности будто облиты мыльным раствором.

И далеко не в переносном, а в более чем прямом смысле: полы, стены, потолки и даже самые, казалось бы, матовые текстуры отливают неправдоподобным глянцем. Однако «мыла» как такового в Agony тоже хватает: картинка напрочь убита размытием и аберрацией. Что особенно интересно, их можно отключить в настройках даже на консоли – но это мало помогает.

Графическая кривизна усугубляется преступно посредственными анимациями нашего грешника и столь же топорным управлением. Персонаж постоянно цепляется за полигоны, торчащие из стен, застревает в каждом камушке под ногами и раздражающе дёргается, влезая в узкие проходы. Даже в *режиме призрака* все эти косяки никуда не пропадают! За что, Madmind Studio, за что?..

Кромешным мраком разработчики, очевидно, пытались скрыть графические неровности: выгодная игра света и тени в игре – редкость каких поискать. Как правило, из-за темноты вы не пугаетесь, а просто не понимаете, куда идти и откуда вы явились. Факелами неудобно пользоваться из-за вездесущих демонов, так что выбрасываем единственный источник света – и продолжаем сажать зрение в потёмках.

После баловства с настройками, с одной стороны, наконец удаётся разглядеть детали окружения, а с другой – становится ясно, почему их лучше не видеть. Повышение гаммы, к слову, сказывается не только на картинке, но и на пререндеренных видеовставках – они моментально рассыпаются на пиксели.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Текст и субтитры на русском. Есть небольшие неточности в переводе, но общий смысл передаётся.

В PC-версии ситуация получше – если, конечно, хватает мощностей на максимальные настройки графики. Для комфортной игры понадобится минимум GeForce десятой серии, Intel Core i5 и 16 гигабайт оперативной памяти – и всё ради того, чтобы хотя бы *рассмотреть* убогие текстуры. На стандартной же PlayStation 4 и Xbox One наблюдаются периодические просадки fps ниже 15 кадров в секунду – игра просто трещит по швам.

■■■

Agony – проект, у которого был огромный потенциал. Думаю, большинству из нас хватило бы уверенного и смелого порно-хоррора с гнетущей атмосферой, запоминающимся визуалом и напряжённым геймплеем – даже без глубокого сюжета или ролевой системы. Но разработчикам не удалось разыграть главный козырь с рейтингом 21+, а за напускным обилием «шок-контента» спряталась скромная инди-бродилка без особых достоинств. Игра не вызывает желания разблокировать все концовки, бонусные арты или 3D-модели «висюнов» в меню, все главные геймплейные фишки реализованы из рук вон плохо, и даже контент «для взрослых» не удивил ничем откровенно новым.

Возможно, конечно, что всё это – ирония умельцев Madmind Studio, которые вместо обычного ада отправили игрока в ад геймплейный, где ничто не работает как задумано, а сам процесс вызывает только раздражение и головную боль. Но мне всё-таки кажется, что нет. Или же мы с вами просто не научились считывать настолько тонкие материи. ■

ПОРАДОВАЛО:
– саундтрек;
– работа со звуком;
– дизайн окружений (местами);
– цена (в Steam со скидкой).

ОГОРЧИЛО:
– скудный и однообразный геймплей;
– кошмарное техническое исполнение;
– сломанные игровые механики;
– посредственный сюжет;
– халтурная озвучка.

ВЕРДИКТ
Скучно, безыдейно, криво. Кажется, что бюджет, как и творческий запал создателей, истощился задолго до окончания работы над проектом, и то, что в итоге выпустили, уже не нужно ни игрокам, ни самим разработчикам. Ни капли удовольствия – только впустую потраченные время, нервы и деньги.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
3,5
«Скверно»

ЖАНР Выживание в открытом мире
РАЗРАБОТЧИК Funcom
ИЗДАТЕЛЬ Funcom
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив, сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Quad Core i5-2300, 6 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

CONAN EXILES

НИ СЛОВА ПРО ФАЛЛОСЫ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Самое трудное в обзоре нового «Конана» – не сорваться и не начать шутить про гениталии. Разработчики уделили им столько внимания, что начинает казаться, будто это и есть главная особенность игры...

Ход во многом гениальный. Разве есть более простой и эффективный способ заставить весь мир обсуждать свой проект, чем разрешение настраивать размер полового члена и прописанная для него сложная физическая модель – чтоб, значит, и на ветру полоскался, и о камни тёрся, и при прыжках и беге сила инерции на него действовала. А уж сколько восторга приносит игра, когда эта физика глючит...

К женским персонажам подошли с такой же ответственностью, и там тоже есть что пофотографировать и обсудить с друзьями.

Словом, заявить о **Conan Exiles** разработчики смогли легко и непринуждённо: об игре быстро заговорил весь интернет. Но грош была бы цена проекту, если б нагота оказалась его единственным достоинством. К счастью, там есть на что посмотреть. Так что сейчас я волевым решением перестаю шутить про письки и пробую разобраться, что ещё тут есть примечательного.

ОЧЕРЕДНОЙ изгнанник собирается выжить любой ценой

МОЩНЫЕ РЫЧАГИ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Со времён раннего доступа в игре поменялось не так много – проект именно дорабатывали, а не перекраивали. К релизу игра заметно разбухла и окрепла. Все жалобы на однообразие и нехватку контента ушли в прошлое: есть и разные типы местности, и богатые возможности для кастомизации, и куча разнообразных занятий в суровом мире Гибореи.

УБИТЫЙ КРОКОДИЛ – это и мясо, и шкура, и опыт. Но поначалу ещё не известно, кто на кого будет охотиться...

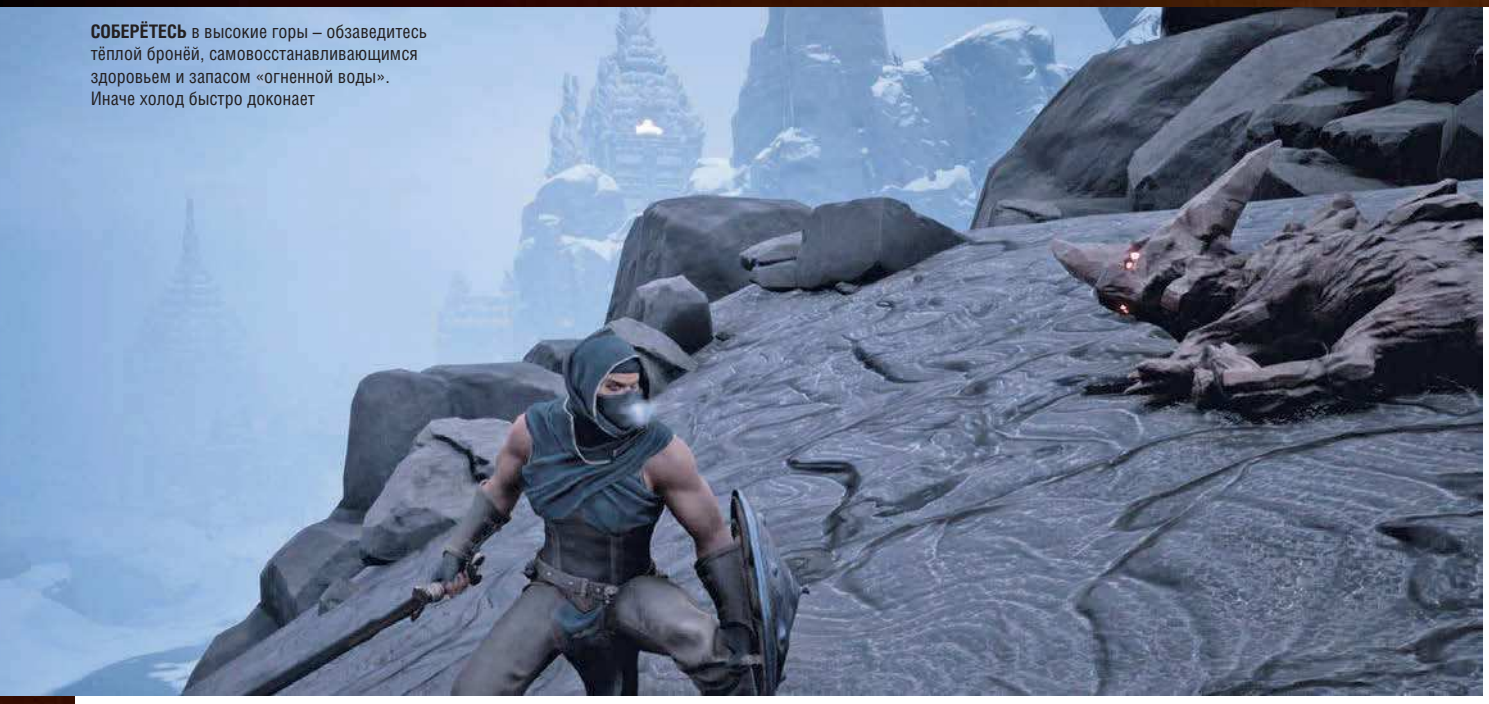
МЕНЮШКИ по-прежнему неудобны. Со временем, конечно, можно выучить, что где находится, но интуитивным этот интерфейс не назовёшь

ВОТ ТАК меняется видимость по мере наползания песчаной бури. А если не найдёте маску, то и здоровье пострадает

Вы по-прежнему начинаете оборванцем, которого лично Конан снимает с креста, наказывает «любить и жить» и удаляется в никуда. Его завету вы и будете следовать всю игру: она принадлежит к тому же жанру «онлайновых выживастиков», что и всякие там **Rust** и **The Forest,** – разве что первобытной жестокости тут побольше.

У вас есть показатели голода и жажды, и потребности свои нужно регулярно удовлетворять, если не хотите помереть до срока. Пищу желательно готовить, а не есть сырой – иначе отравитесь, и показатель здоровья поползёт вниз. Есть и датчик температуры окружающей среды: ёжиться на холодке тоже можно только до поры до времени, так что следует раздобыть одежду. Вокруг бродят агрессивные монстры и дикие племена, а значит, нужно вооружаться. В этом мире выживает тот, у кого дубина больше и крепче.

Впрочем, смерть тут не так уж страшна: в случае чего просто нужно добежать до собственного трупа от кладбища, дома или места последней ночёвки, чтобы забрать свои вещи. Этот путь не всегда будет близким и безопасным, не говоря уже о том, что за это время вас могут обобрать. Наконец, когда вы выходите из игры, персонаж не растворяется в воздухе, а ложится спать. Так что его, беспомощного, вполне могут пристукнуть, пока вы занимаетесь своими делами в реальном мире. Поэтому либо прячьтесь поглубже, либо обустраивайте берлогу.



СОБЕРЁТЕСЬ в высокие горы – обзаведитесь тёплой бронёй, самовосстанавливающимся здоровьем и запасом «огненной воды». Иначе холод быстро доконает

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 50 часов.

ХОЗЯЙСТВО НУЖНО ДЕРЖАТЬ В ЧИСТОТЕ

Строительство дома – очень важный элемент игровой механики. Дом не только защищает от непогоды, но и способен в полной мере отразить вашу индивидуальность. Стройматериалы бывают разных уровней, отличаются внешним видом и прочностью и позволяют возводить самые разные конструкции: от строго функциональных до симпатичных и уютных, с коврами, открытыми террасами и прочими элементами сладкой жизни. Впрочем, чем больше внимания вы к себе привлечёте, тем с большей вероятностью к вам нагрянут злонамеренные конкуренты.

Игра как-никак онлайновая, и рейдерство – принятый способ взаимодействия. На любом сервере обязательно найдутся те, кому не по душе ваше богатство и развитие. Им, может, даже ресурсы ваши не нужны, просто завидно! А потому игра постоянно держит в напряжении и всячески подталкивает объединяться – вплоть до объявления графика дежурств по хозяйству, чтоб в случае чего вызванивать соклановцев в реальной жизни.

Есть, правда, и сервера с менее строгими правилами (например, с ограничением по времени, когда атаковать можно, а когда нет), где можно посвятить себя творчеству в относительном спокойствии. Понастроить производственных агрегатов, наловить рабов из числа дикарей, приставить каждого к делу (от зельеварения и ковки до экзотических танцев) и чувствовать себя пусть не владыкой всея Гибореи, но достойным членом варварского общества.

ИНОГДА игра сильно напоминает Skyrim. Тут и мамонты есть...

...и подземелья с местным аналогом драугров...

...а вот рогатый шлем выглядит своеобразно. Хотя есть и более «классический» вариант

ПРИ ЖЕЛАНИИ прокачку можно «сбросить», выпив особое зелье, и перераспределить очки по другим веткам навыков. Так что необязательно каждый раз прокачиваться с нуля

ТЕРРИТОРИЯ здесь ограничена полупрозрачной стеной, за которой персонаж быстро умирает. Кто-то вспомнит «Готику», кто-то – PUBG

А МОЖНО МЕРЯТЬСЯ, КТО КРУЧЕ?

Вообще, в игре есть даже сюжет. Его проявления можно отыскать на разбросанных тут и там камнях с древними письменами. Но всё-таки главное, чем тут занимаются, – это просто *живут*, разбавляя суровые будни реальности. Игровой опыт будет во многом зависеть от публики, с которой вы столкнётесь на сервере, но в среднем в Conan Exiles играют очень вменяемые люди. Троллям и гриферам в этом мире достаточно сложно выживать, и они быстро теряют интерес к задиранию соседей.

К тому же тут не настолько велика разница между старожилом и новичком. Здесь почти не будет такого, когда вы только появились в игре, а над вами тут же надругался кто-то высокоуровневый. Карта огромная, и убежать, найдя тихий уголок для спокойного развития, вы наверняка сможете.

Глюков и багов со времён раннего доступа осталось минимум. И хотя по-прежнему не рекомендуется открывать люк в полу, когда вы на нём стоите (персонажа ракетой подкинет в воздух), крайне редко случаются события, действительно мешающие играть.

Графика, пока дело не касается анимации, чертовски хороша – особенно песчаные бури, от которых становится неуютно даже по эту сторону экрана. Претензию к недостаточному разнообразию ландшафта тоже снимаем – помимо пустыни есть и джунгли, и лес, и саванна, и заснеженные горы, и даже целый вулкан. Судя по всему, разработчики прислушались к отзывам игравших в версию раннего доступа и дорабатывали напильником всё, о чём фанаты отзывались негативно.

■■■

Главная проблема Conan Exiles, пожалуй, в перенасыщенности самого жанра. Те, кто любит «выживастики», уже давно распределились по другим играм. В противовес последним «Конан» может предложить необычный сеттинг, который мало того что основан на раскрученной книжной вселенной, так ещё и с рабами, брутальной жестокостью и обнажёнкой. Не в запредельных количествах, которые превратили бы игру в фарс, а ровно в таких пропорциях, чтобы по-настоящему ощутить себя жителем варварского мира. Создан он с большой любовью и тщанием, и залипнуть в эту игру часов на пятьдесят-сто – плёвое дело. Особенно если подберётся хорошая компания для налаживания совместного быта. ■

ПОРАДОВАЛО:
– механика «выживания»;
– большое разнообразие видов деятельности;
– столь же разнообразные пейзажи;
– малотоксичное сообщество;
– графика.

ОГОРЧИЛО:
– анимация;
– всё-таки баги, хоть их и стало меньше;
– неинтуитивный интерфейс.

ВЕРДИКТ
Игра с крепким стержнем, который был виден ещё во времена раннего доступа, а после релиза оброс множеством увлекательных занятий. Если вы зачитываетесь «Конаном» или просто хотите пожить, пусть и виртуально, в суровом мире варварства – не проходите мимо.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Слэшер **РАЗРАБОТЧИК** Omega Force, Team Ninja **ИЗДАТЕЛЬ** Nintendo
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть **ПЛАТФОРМА** Nintendo Switch

HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION

ПЕРЕПОЛОХ В ХАЙРУЛЕ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

Японцы – мастера смешивать несочетаемые на первый взгляд истории и жанры. Файтинг по **Final Fantasy**? Легко! Ритмическая игра по **Persona**? Вышла уже в трёх частях. Есть даже тактическая ролевка о противостоянии водопроводчика Марио и его друзей бешеным кроликам – впрочем, до этой комбинации додумались европейцы из **Ubisoft**.

На их фоне бодрый слэшер по мотивам **The Legend of Zelda** удивления не вызывает: вечный воитель Линк всегда рад помахать мечом, да и соратники в каждой из игр серии у него боевые – как и противники из рядов тёмных сил, постоянно пытающихся захватить Хайрул и соседние королевства. Так что за сюжет можно не переживать: в рамки сказки о вечной борьбе добра и зла впишется что угодно, включая путешествия во времени и пространстве.

ПУТЬ ВОИНА

Как можно догадаться по названию, **Hyrule Warriors** – очередное ответвление Dynasty Warriors. Появилась эта серия без малого двадцать лет назад как игра о правителях китайских провинций и их армиях, однако её механика оказалась настолько универсальной, что вскоре наряду с продолжениями стали выходить и кроссоверы с популярными играми и аниме – от **«Берсерка»** и **Dragon Quest** до **«Гандама»**.

Несмотря на разные сюжеты и антураж, игровой процесс Warriors всегда остаётся узнаваемым: взяв под контроль одного из доступных персонажей (их на уровне обычно несколько, и между ними можно свободно переключаться), игрок прорубается через полчища врагов.

ПЯТНАДЦАТЬ врагов одним ударом? Запросто! Для Warriors это ещё очень скромная цифра

Противников тут столько, что они не помещаются на экране, а герои так сильны, что одним ударом могут сразить несколько десятков нападающих. Настоящее внимание надо уделять только командирам вражеских отрядов: при встрече с ними уже не выйдет бездумно махать мечом – при-

ТАИНСТВЕННАЯ Шейк (в Hyrule Warriors к персонажу обращаются в женском роде, что несколько портит интригу) сражается в ближнем бою как ниндзя, а суперприёмы проводит, играя на арфе. Знакомую, кстати, музыку

НА ПОЛЕ БОЯ постоянно что-то происходит: то враги появятся, то побочное задание поступит, то соратник о помощи попросит. Уследить за всем бывает непросто

РЕЖИМ приключения оформлен в классном ретростиле. Однако ж под красивой обложкой скрываются обычные миссии в духе «убей тысячу гоблинов за десять минут»

дётся уворачиваться от ударов и выбирать момент для атаки. Выглядит всё это неимоверно круто, хоть и довольно однообразно, ведь одних и тех же врагов приходится убивать сотни раз. Зато боссы не дают заскучать: они живучи, опасны, и их не одолеешь, пока не найдешь слабое место.

Тактика – ещё одна неотъемлемая часть Dynasty Warriors. Здесь большие уровни поделены на зоны-форты, которые можно захватить, победив местного хранителя. Чтобы выбраться из очередной передряги, герои отвоёвывают эти форты, спасают союзников, сопровождают войска, побеждают внезапно появляющихся боссов и их подручных. И заодно следят, чтобы враги не разрушили базу и не убили никого из ключевых персонажей. А ещё бывают дополнительные задания, которые нужно выполнить за короткий промежуток времени... В общем, отвлечься игра не даёт ни на минуту.

К сожалению, в напряжении она держит в том числе и за счёт не самого умного искусственного интеллекта. Игрок управляет только одним из героев, а остальным может разве что приказать пойти в определённую зону – что они будут делать дальше, решает система.

Без дела союзники не стоят, но толку от них гораздо меньше, чем от подконтрольного игроку персонажа. Они не способны ни отбежать подлечиться, ни дать достойный отпор боссам и мини-боссам. Вместо того чтобы грамотно распределять ресурсы для скорейшей победы и спокойно рубить врагов сотнями, приходится пристально следить за здоровьем соратников и лихорадочно переключаться с одного на другого.

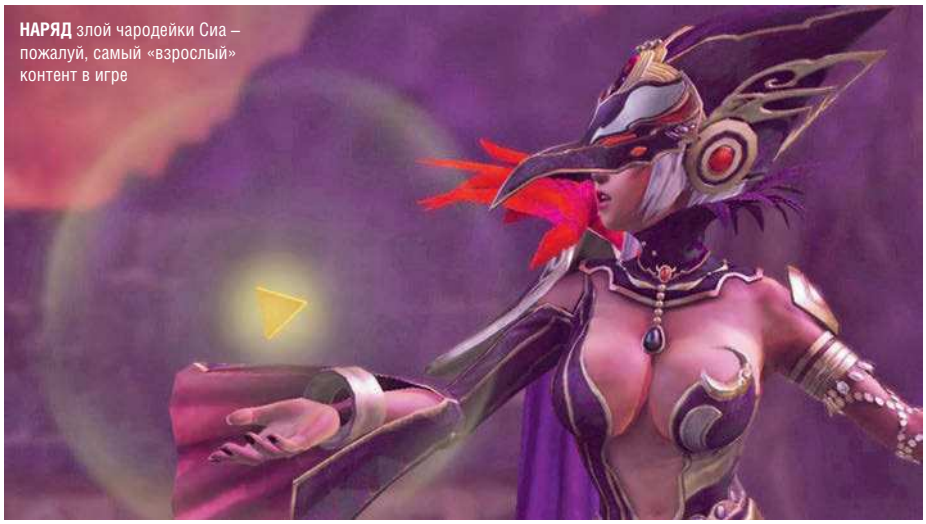
МЕЧ И МАГИЯ

Впрочем, необходимость играть за разных персонажей добавляет монотонному геймплею разнообразия. В Hyrule Warriors: Definitive Edition три десятка героев, и у каждого из них своё оружие (а у некоторых – несколько на выбор), стиль и темп боя. В арсенале героев клинки, арбалеты, магия самых разных форм, превращения и призыв помощников. Причём даже у сходного оружия могут быть совершенно разные атаки: одни бьют прямо, другие – по дуге, третьи достают врагов на расстоянии.

Когда привыкнешь к одному персонажу, прокачаешь и улучшишь его

ЗАДОРНАЯ Линкл – новый и не каноничный для вселенной герой. Но история её похождений полна теплоты и юмора, и к ней невозможно не проникнуться симпатией

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: 8 часов.



НАРЯД злой чародейки Сиа – пожалуй, самый «взрослый» контент в игре

снаряжение, переключаться на других порой просто не хочется. Но игра не даёт засидеться в зоне комфорта: в зависимости от локации одни герои могут становиться полезнее других. Например, персонаж, владеющий водной магией, быстрее разберётся с монстрами из огненной пещеры. А в некоторых миссиях любимчик может и вовсе не принимать участия!

Побеждая врагов, герой набирается опыта и растёт в уровне. На поле боя он находит новое оружие, деньги и материалы. Из последних можно мастерить разные полезные вещицы: от зелий с разными свойствами до защищающей от стихий одежды. Чтобы усиливать атаки героя и делать его комбо более длинными и мощными, тоже нужны ресурсы.

Вариантов развития и экипировки всегда больше, чем материалов, и необходимость выбирать между атакой, защитой и иными полезными способностями привносит в игру частичку ролевых элементов. Тем более что одевать и прокачивать нужно одновременно нескольких героев. К счастью, специально фармить монстров для этого не нужно: параметры отстающих персонажей можно за деньги мгновенно поднять до уровня самого сильного героя.

Но к пройденным миссиям всё равно можно вернуться. Помимо сюжетного режима в игре есть свободный, позволяющий заново пройти уровень с любыми из открытых персонажей. Также есть режим приключения, в котором герои ходят по карте, открывают новые зоны и ищут тайники. Звучит весело, вот только за хитрым описанием и милым пиксельным оформлением кроется обычный набор испытаний: убийство энного количества монстров за отведённое время, с помощью определённого персонажа – и так далее. Разницы в плане игрового процесса никакой, зато времени на прохождение всего этого можно убить немерено.

ЗА ХАЙРУЛ!

Говорят, что среди сотрудников **Omega Force** и **Team Ninja** много поклонников «Зельды», и за работу они взялись не только ради прибыли, но и из любви к первоисточнику. Во время прохождения в этот слух быстро начинаешь верить! Видно, что разработчики постарались сделать Hyrule Warriors похожей на **The Legend of Zelda** не только внешне, но и по духу.

С оформлением здесь полный порядок: герои и локации узнаются с первого взгляда и выглядят просто замечательно. Дизайнерам удалось увязать в единое целое стили реалистичной **Twilight Princess** и мультяшной **Wind Waker**, и даже для старомодного пиксель-арта место нашлось. Пафосные бои с немыслимыми кульбитами и яркими спецэффектами и трогательные забавные ролики тоже сочетаются удачно.

Сюжет моментально погружает в атмосферу сказки: силы тьмы в очередной раз хотят захватить Хайрул, и на этот раз у них могущественная союзница. Чародейка Сиа не желает больше наблюдать за судьбой мира – она хочет им править. Волшебница открывает порталы в разные времена, чтобы заручиться поддержкой тамош-

РОЛИКИ на движке игры отлично выглядят и позволяют вписать драматичную сцену прямо в разгар сражения

них злодеев и погрузить вселенную в хаос. Но во все времена существовали не только злодеи, но и герои – а значит, принцесса Зельда и легендарный воитель Линк могут заручиться их поддержкой. Они тоже отправляются в иные времена, чтобы остановить легионы монстров и вернуть мир и порядок.

История банальная, но в мир «Легенды о Зельде» со своей наивностью и эпичностью вписывается неожиданно удачно. Да и как без порталов сквозь время и пространство дать встретиться героям разных игр?

Подкупает внимание создателей к деталям: знакомые звуки и анимации встречаются на каждом шагу. Открыл сундук? Расчистил дорогу? Выглядит и звучит это точно так же, как в «настоящей» Legend of Zelda.

Неплохо вписались в слэшер и приключенческие элементы. По мере прохождения сюжетных миссий Линк с товарищами находят полезные предметы: бомбы, лук, бумеранг, крюк, молот, окарину. И те не просто пробуждают ностальгию – их нужно использовать в боях с боссами, для открытия недоступных участков локаций или просто чтобы облегчить герою жизнь.

ЖАЛЬ только, что в Hyrule Warriors: Definitive Edition не добавили эксклюзивный контент. Хотя костюмы из Legend of Zelda: Breath of the Wild в ней появились! Может, по мотивам последней игры и DLC выпустят?

■■■

Hyrule Warriors: Definitive Edition – не новинка, это просто порт игры, ранее вышедшей на **Wii U** и **Nintendo 3DS**. Но название «полного издания» она оправдывает сполна. И не потому даже, что в игру включены все выходившие для неё дополнения: для портов и переизданий это дело обычное. Обновление для Nintendo Switch сочетает в себе сильные стороны двух предыдущих версий игры и при этом не наследует их недостатков.

У Hyrule Warriors Legends для 3DS был один минус – маленькие экраны, на которых сложно было следить за происходящим и не получалось в полной мере насладиться видеорядом. Зато в неё можно играть на ходу – небольшими сеансами, за которые однообразный геймплей не успевает надоесть. А на Wii U при всей её красоте игра тормозила, особенно при игре вдвоём на разделённом экране. Версия же для Switch сочетает в себе и портативность, и возможность совместной игры, и зрелищную графику на большом экране, и стабильную работу. ■

ПОРАДОВАЛО:
– простой, но складный и атмосферный сюжет;
– достойное изображение культовых мест и героев;
– зрелищная графика;
– оригинальные ролевые и приключенческие элементы геймплея.

ОГОРЧИЛО:
– однообразный игровой процесс;
– слабый искусственный интеллект;
– те же уровни и герои, что и в других версиях игры.

ВЕРДИКТ
Hyrule Warriors вобрала в себя лучшие черты Legend of Zelda и Dynasty Warriors, но от характерного для последней однообразного геймплея и глупых соратников под управлением ИИ так и не избавилась. И если фанатов «Зельды» это вряд ли смутит, то остальным игрокам монотонный слэшер может быстро наскучить.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

PREY: MOONCRASH

ЛУНА И ВПРЯМЬ СУРОВАЯ ХОЗЯЙКА

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Оригинальная **Prey** от разработчиков из **Arcane Studios** вышла в 2017 году. В ней игроку предстояло бороться с пришельцами, наслаждаясь грамотным сочетанием элементов шутера и стелса в жутковатой атмосфере разорённой космической станции.

Bethesda дразнилась дополнением к игре ещё с марта 2018 года, так что сюрпризом его презентация на E3 не стала. Одновременно с анонсом DLC вышел патч для Prey, добавивший режим «новая игра+» и ещё два типа сложности. Теперь мы вольны пробежаться по станции, не опасаясь за свою жизнь, – в режиме истории убийство героя станет для монстров почти невыполнимой задачей. В реалистичном режиме же, напротив, игровой процесс заметно усложнится, но о нём мы поговорим ниже.

Что касается DLC, то, если вы ждали новой встречи с Морганом Ю или интригующих нюансов знакомой истории, чем Arcane баловали в дополнениях к **Dishonored**, – вы ждали напрасно. С основной игрой **Prey: Mooncrash** связывают разве что сеттинг и пара второстепенных персонажей. Зато есть приятные неожиданности. Главная из них – то, что в привычную механику умело вплавили элементы «рогалика».

ИГРА В ИГРЕ: герою предстоит провести в этом кресле немногим меньше времени, нежели игроку за своим компьютером

ЛУНА 2032

На сей раз героем игры выступит некий хакер. Он шпионит на «Касму», главного конкурента корпорации «Транстар» (в Prey об этой компании упоминается в письмах и побочных квестах). Герой заперт в крошечном модуле на лунной орбите и хочет поскорее отработать свой контракт, чтобы увидеть семью. Его обязанность – выяснить, почему прервалась связь с секретной базой «Транстар» на Луне.

Для этого придётся добывать засекреченные данные, раз за разом погружаясь

ЭТОТ ПОРТАЛ должен починить один персонаж, взломать – другой, а сбежать через него вообще желательно третьему. Навыки у героев разные, и тот, кто умеет ремонтировать технику, совершенно не дружит с хакингом

У КАЖДОГО из пятёрки персонажей – свои особенности, которыми не стоит пренебрегать

в компьютерную симуляцию. Задача – эвакуировать пятерых сотрудников с базы, разрушенной инопланетными тварями, попутно выясняя, что там стряслось.

В симуляции доступны пять аватаров. У каждого своё древо навыков и снаряжение, сильные и слабые стороны. За каждого мы должны обойти станцию, наводнённую тифонами, и тем или иным способом сбежать на Землю. Пути побега варьируются от элементарного «найти спасательную капсулу» до сложных манипуляций с неработающим порталом. Многоуровневая карта выполнена в лучших традициях Arcane: добраться до одной и той же цели можно разными способами.

Способности персонажей не просто желательно – требуется комбинировать. Инженер (начинать всегда лучше с неё) починит сломанные двери, подготовив плацдарм для побега остальных. Хакер взломает компьютеры и запертые сейфы. У охранника в инвентаре лежит летательная установка: с её помощью он без проблем перемещается по лунному кратеру.

Загвоздка в том, что доступ к аватарам открывается постепенно, после завершения тех или иных заданий. Найти на базе чьё-то бездыханное тело. Подобрать определённый предмет. Выполнить многоступенчатый квест.

Если один из пятерых умрёт, то с концами. Чтобы успешно его эвакуировать, придётся перезапускать симуляцию – и прощай, значительная часть прогресса! Сохранятся приобретённые навыки и открытые герои, сохранятся выполненные квесты, но все незаконченные извольте начинать с нуля.

Цель протагониста – за один присест спасти всех пятерых аватаров. Если ещё учесть, что в перерывах между забегами припасы на базе не восстанавливаются... В общем, приходится думать наперёд. И очень внимательно смотреть под ноги: когда целый час проходит впустую из-за того, что чуть-чуть не хватило патронов, – это, мягко говоря, расстраивает.

Игра закончится, когда вы выполните основные квесты. Теоретически может выйти так, что всю пятёрку вы спасёте раньше этого момента. На практике же финальный забег удобнее оставить напоследок, чистовым итоговым рывком, когда персонажи уже прокачены за предыдущие попытки, потому что права на ошибку не дают.

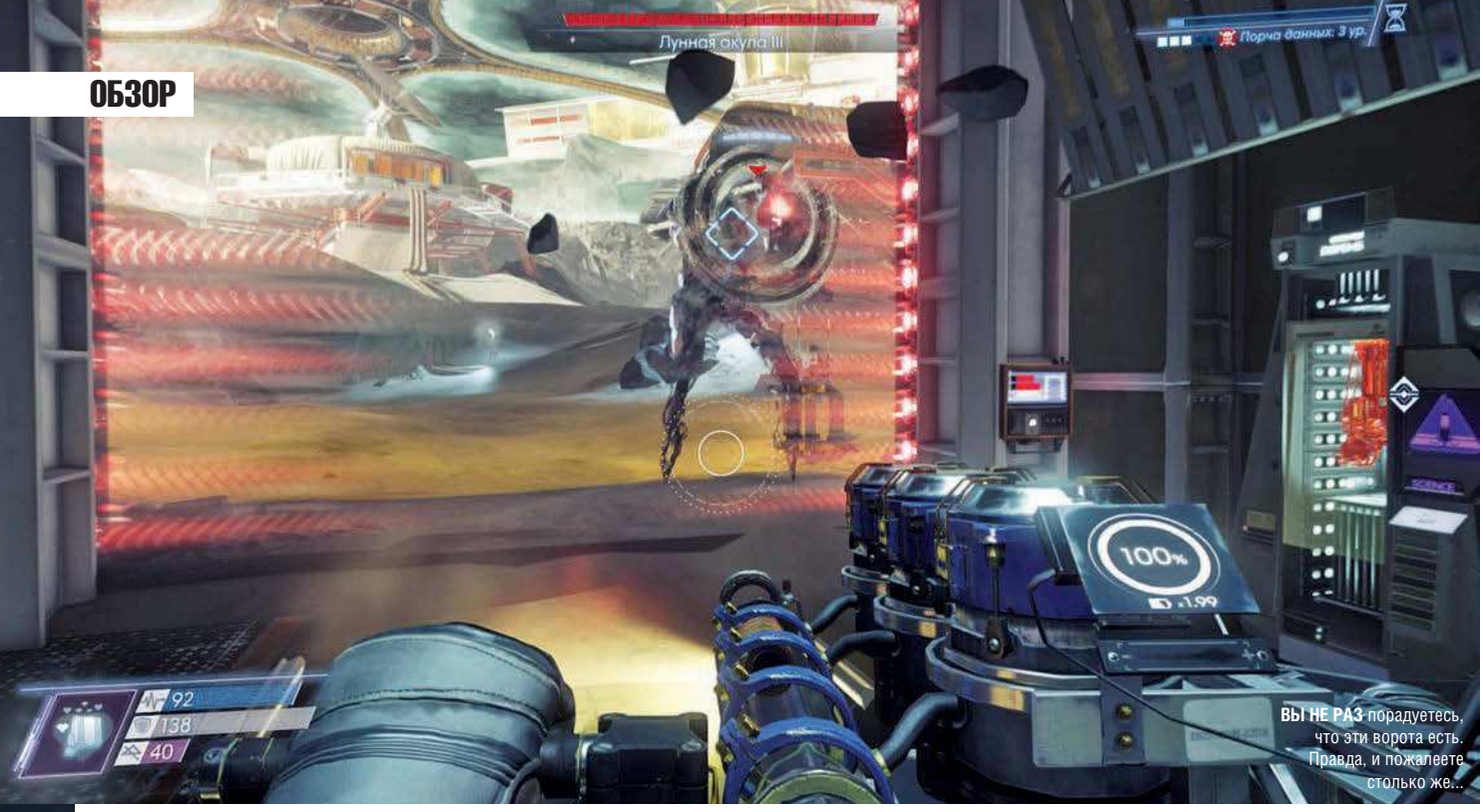
МИМИКРИРУЮЩАЯ ИСТОРИЯ

Сюжет в Mooncrash спрятан так хитро, что по первым часам игры его вообще можно не заметить. Первая игровая сессия позволяет лишь исследовать базу, и дополнение кажется тем же Prey, только без внятной истории. Десятая решительно в этом разубеждает.

Чтобы докопаться до основной интриги, нужно спасать новых сотрудников и успешно завершать особые миссии. Те крохи информации, что нам преподносят, вначале теряются на фоне главной задачи – выжить. Но чем больше квестов проходишь, тем быстрее темп игры набирает обороты.

К сотрудникам базы успеваешь проникнуться симпатией (или антипатией), но история в целом незамысловатая. Сложных моральных выборов, свойственных проектам Arcane, почти не будет. Вариативности концовок тоже не предусмотрено. А вот неожиданные сюжетные повороты припасены. Модуль, куда мы время от времени возвращаемся из симуляций, встречает атмосферой лёгкой паранойи и интригой в духе **«Луны 2112»**; новые любопытные подробности о бесчеловечных экспериментах компании «Транстар» тут как тут.

Жаль, отсылки к основной игре остаются на уровне отсылок, а Луны в Mooncrash не так уж много. Почувствовать себя Армстронгом не выйдет. Зато база встречает знакомыми интерьерами, отсылающими и к Prey, и к **BioShock**. На фоне красного дерева, позолоты и всей той роскоши,



ВЫ НЕ РАЗ порадуетесь, что эти ворота есть. Правда, и пожалеете столько же...

ИСТОРИИ персонажей порой преподносят ещё те сюрпризы...

РУКОВОДСТВО станции обеспечило сотрудникам отличный вид из окон

что видишь в жилых отсеках, легко забыть о том, что любой стул может оказаться недружелюбным пришельцем.

Спокойно обыскивать станцию мешают не только тифоны. Чем дальше вы продвинетесь по сюжету, тем агрессивнее станет окружение: в кратерах поднимутся пыльные бури, доступ к цели перекроется из-за пожара, целые зоны будут затоплены или обесточены. Элементы «рогалика» тоже добавят изюминки – помещения, куда в одном прохождении вы попадали без труда, в следующем окажутся заблокированы, а полезные приборы переместятся куда-то ещё.

Если игрок всё равно вздумает заскучать, в Mooncrash работает обратный отсчёт. Вскоре после начала игры на экране появится шкала искажения данных. Как только она заполнится, убитые враги воскреснут – сильнее, злее и опаснее. Когда искажение станет критическим, симуляция вырубится, и придётся начинать сначала. Поэтому дополнение при всём желании не пройти ни с первой, ни даже с десятой попытки.

Найти сходство с DLC к Dishonored всё же можно. Там требовалось искать чертежи, чтобы прокачивать снаряжение в перерыве между заданиями. Здесь примерно тот же принцип: по базе раскиданы чертежи оружия и медикаментов, а за каждую миссию (даже провальную) начисляются очки. На них можно прикупить боеприпасы и прочие бонусы.

БЕЗ БАГОВ не обошлось. Сейчас в руках у героя должен быть пистолет, но осталась только парящая пуля. Ждём патча!

Теоретически всё нужное имеется на самой станции – на столах, полу и трупах. Фабрикаторы для крафта тоже к вашим услугам. А вот на скрытное прохождение лучше не надеяться – Mooncrash скорее солидарен с Хайнлайном, которого цитирует устами персонажа со знакомой фамилией Ю: «Бог всегда на стороне тех, у кого артиллерия получше».

НОВЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ СТАРЫХ ДВУХ

DLC припасло новые виды оружия и модные скины для старого, противотифонные барьеры и неожиданные разновидности врагов. Воевать с мимиками теперь можно энергетическими клинками, а пистолет перекрашивается в цвета лунного камуфляжа.

Тифонов помогут обнаружить ворота с силовым барьером: они автоматически закрываются, когда рядом есть враги, и не

КАРТА одна на все прохождения, а вот враги на ней каждый раз генерируются рандомно. Единственное исключение – вот эта «симпатичная» тварь, которая всегда караулит вас в одном и том же кратере

ЕДИНСТВЕННЫЙ способ замедлить порчу данных – темпоральная петля. Если использовать её, время на шкале откатится назад

откроются, пока те не исчезнут. Захотите перебить всех пришельцев поблизости – сканер на воротах любезно на них укажет. Даже если пришелец – вы сами. Да, будете злоупотреблять способностями тифонов, ворота сочтут вас одним из них, а это чревато.

Если торопитесь, можно ненадолго отключить барьер, вырубив панель управления шокером или ЭМИ-миной. Но учтите, что такой трюк доступен не только вам: с той стороны ворот к вам может прорваться электрофантом. Или электромимик.

Помимо уже привычных разновидностей с Талоса-I, на Луне водятся высшие мимики: электрические, термические и не только. Теперь безобидная чашка мало того что может неожиданно отрастить щупальца, но к тому же поджарит или шарахнет током. А когда шкала искажения начинает заполняться в четвёртый раз, все эти твари становятся крайне неприятными: даже обычный мимик доставит проблем, но его высшие собратья расправятся с героем на раз-два.

Ещё придётся познакомиться с «лунной акулой». Тварь явно состоит в дальнем родстве с грабоидами, и знакомство с ней – не из тех, что хочется сделать близкими.

Есть возможность обзавестись ручным мимиком: герою для этого предоставят особую утилиту. Она призывает либо дружественного инопланетянина, либо робота-носильщика, который будет таскать ваш багаж. Прежде чем эвакуировать одного сотрудника, можно оставить в роботе все предметы из его инвентаря – и следующий персонаж спокойно заберёт их оттуда. Учитывая нехватку ресурсов, эта находка геймдизайнеров не раз спасёт вам жизнь.

Другое важное нововведение – так называемый «режим выживания». Если в оригинальной игре он активируется по желанию, то в дополнении все его аспекты включены автоматически.

Оружие отныне изнашивается и ломается. Обычно в самый неподходящий момент: например, в разгаре боя. Некоторые отсеки базы остаются без кислорода (привет, **Dead Space**). Получение урона грозит кровопотерей, сотрясением мозга, переломами и ожогами. Эффекты не смертельные, но неприятные: при сотрясении нельзя использовать нейромоды, а ожог урезает максимальный уровень здоровья. Обычная аптечка такие повреждения не вылечит – только специализированные медикаменты.

В остальном всё хорошо знакомо. Мусор из инвентаря перерабатывается в терминалах. Из полученных материалов можно смастерить всё, если есть чертёж. Навыки прокачиваются при помощи нейромодов. Усовершенствования героев перейдут с ними в следующую симуляцию, а вот неиспользованные нейромоды исчезнут: Mooncrash не поощряет скупость.

■■■

В целом, Prey: Mooncrash – интересный гибрид «рогалика» с последовательным повествованием, а также пятнадцать-двадцать часов приятного геймплея в духе оригинала. В этом одновременно и его большой плюс, и главный минус.

При всех своих интересных фишках Mooncrash не столько добавляет новизны, сколько возвращает в уже привычное. Здесь есть всё, что было в оригинальной игре, только с аккуратно дозированной приправой из свежих переменных. Но играть в DLC на удивление увлекательно, а виды серебристых лунных просторов впечатляют. Пусть даже любоваться ими предстоит в основном из окон.

Рекомендуется тем, кто больше нового любит хорошо забытое старое. А лучше – старое, которое пока не успело забыться. ■

VAMPYR

БЕЗДУШНАЯ СВОЛОЧЬ

АННА БРАСЛАВЕЦ

Дело происходит в Лондоне во время эпидемии «испанки». После многозначительной и пафосной заставки наш главный герой, Джонатан Рид, просыпается в канаве среди трупов и мгновенно понимает: что-то не так. Он испытывает страшную жажду и накидывается на первое же попавшееся живое существо, которое оказывается... его сестрой. Выпив из родственницы всю кровь, Джонатан задаётся двумя ключевыми для сюжета вопросами: что со мной не так, и кто в этом виноват? Теперь нашему, с позволения сказать, «герою» обязательно нужно найти того, кто сделал его зверем, и отомстить за сестру!

Свежо? Нет. Но именно это ближайшие часы будет занимать мысли главного героя, а значит, и ваши.

ВОТ КЛЕЙ КОКС, отпетый негодяй, его легко загипнотизировать, но и опыта с него почти не получишь

ЮНОША БЛЕДНЫЙ СО ВЗОРОМ ГОРЯЩИМ

Удивительные приключения человека с непереносимостью солнечного света, религиозных символов и нормальной еды начались! Теперь вампиру нужно набираться опыта, выполнять задания, лечить и пить кровь горожан, уничтожать монстров и религиозных фанатиков, а также бесконечно разговаривать и раскрывать секреты NPC. Но всё в свой черёд: сначала нужно рассказать о Лондоне.

Британская столица в игре поделена на четыре района влияния: Порт, Пембрукская больница, Уайтчепел и Вест-Энд. В каждом есть свой «столп» – человек, на котором всё держится, а также кучка людей, которые так или иначе вертятся вокруг главной персоны. Каждый NPC в игре – это отдельный персонаж со своей историей, мыслями и заданием. Но не ждите особого размаха. В Лондоне всё-таки эпидемия, а главный герой может

ВОКРУГ мрак и безнадёга, но тут и там лежат бесхозные денежки!

УЛУЧШАЙТЕ оружие, иначе выживать станет сложно

ЕЩЕ НЕМНОГО о странностях: доктор Рид не умеет прыгать. В некоторые места можно телепортироваться. Но не во все и не всегда!

выходить только ночью, так что на улицах встречается по полтора десятка человек в каждом районе.

Главную фишку Vampyr раскрывают еще в самом начале – сообщением «Сложность игры зависит от количества убийств». И это правда. Любого персонажа можно выпить. Вместе со своей кровью и жизнью NPC отдадут вам очки опыта, которые понадобятся для прокачки особых умений Рида. И чем сильнее кровь в горожанине, тем сложнее его загипнотизировать, чтобы потом «объять» – именно так называют присасывание к жертве.

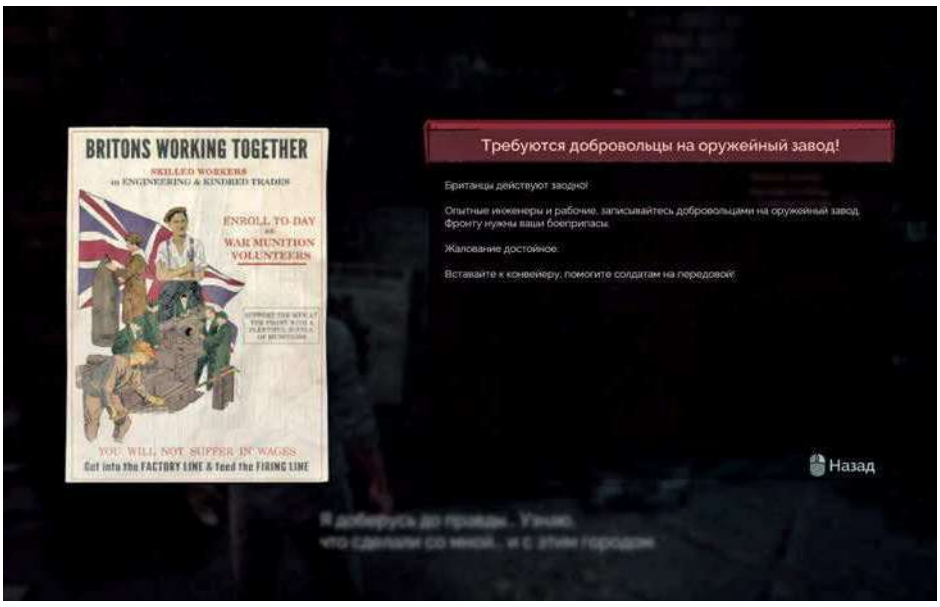
Сначала, когда вы знакомитесь с новым человеком, количество опыта в нем меньше максимальной величины. Порой это связано с тем, что уровень крови может упасть из-за болезни. Если горожанин простужен или переутомлен, лучше сначала вылечить его, а потом уже всадить клыки в шею – и это логично.

Но чаще всего для максимальной пользы нужно собрать информацию о несчастном и постараться разузнать как можно больше. Говорите со всеми подряд, ищите скомканные страницы дневников и писем в мусорках, шпионьте и раскрывайте тайны лондонцев. Чем больше информации вы накопите, тем больше сможете выпить. Ну и конечно, тем сложнее будет решиться на убийство. По задумке авторов.

Схема идеальная!

Вот только, чтобы она работала, вам должны нравиться истории этих людей –

ВОТ ЛЕЖИТ МУЖИК поперёк кровати, и ему нормально, а мне больно!



а по вкусу, простите за каламбур, они придутся далеко не всем... На мой взгляд, большинство персонажей *плоские*. Я не знаю, как у студии-создательницы **Life is Strange** это получилось, но почти никому в игре не сопереживаешь. Вокруг эпидемия, смерти, кровососы и чудища, а *тебе всё равно*. Даже секреты, которые ты вычитываешь в обрывках газет или узнаешь, осторожно заглянув в окно, далеко не готические. Кто-то оказывается гомосексуалистом, кто-то пытался покончить с собой, кто-то втайне лечит иммигрантов – почти ничего зловещего или интригующего. А все задания, которые вам дают, сводятся к «принеси» или «найди». За все часы, что я смогла поиграть, встретилось не больше трех сцен, которые тронули хоть какие-то струны в моей душе.

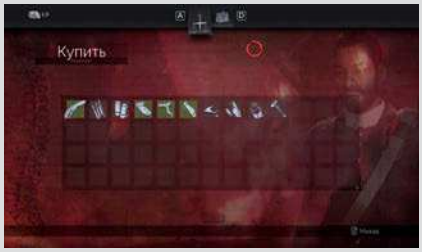
СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ЛОНДОНЕ

Наивно было бы предполагать, что Джонатан – единственное странное существо в Лондоне. Помимо обычных людей, на улицах вы встретите скалей (уродливых и почти безумных низших вампиров), чудовищ сродни оборотням и, конечно, охотников на кровососов. И все они захотят вас убить! Стоит только подойти ближе, и любая из этих тварей накинется на вас в попытках растерзать. Придётся отбиваться.

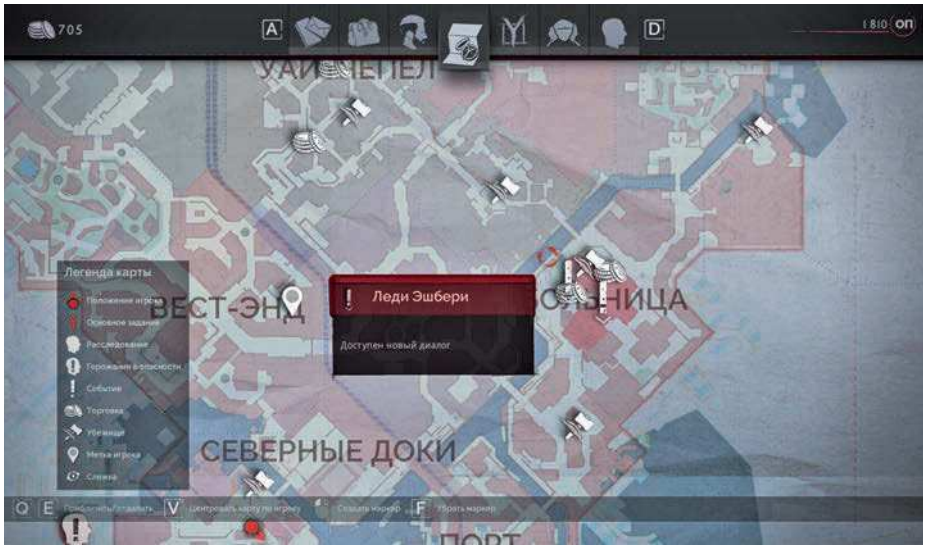
НЕ ЛЕНИТЕСЬ!

Крайне полезно посвятить какое-то время исследованию окружающего мира. Обыскивайте трупы: мертвецы безропотно отдадут вам необходимые для крафта и улучшения оружия материалы. Все перспективные ящики и мусорные баки будут переливаться, так что их сложно пропустить. Но вот полезные бумаги и книги – другое дело, их легко можно не заметить. А ведь большая часть мифологии мира раскрывается именно в них. Так что, исследуя новую локацию, будьте внимательны.

Ну а чтобы получить еще больше сведений о том, что и кто вас окружает, воспользуйтесь вампирским чутьем. В этом режиме мир становится черно-белым, а следы крови и живые бьющиеся сердца – красными. Так очень просто выслеживать раненых, заранее высматривать врагов и раскрывать людские секреты. Кроме того, если вы видите, что чье-то сердце стучит слишком часто и вот-вот выпрыгнет из груди, вы понимаете, что человек что-то скрывает. Просто проследуйте за ним, и вам откроется его тайна. Скорее всего, довольно унылая, но всё-таки!



ЕЩЁ, КОНЕЧНО, есть торговцы, но они просят кучу денег



ЕСЛИ ВЫ значительно продвинетесь по сюжету или навлечёте на кого-нибудь беду своими действиями, это тут же отобразится на карте

Благо после обращения доктор Рид выучил парочку хитрых приёмов. Начнем с того, что у вас есть три шкалы: здоровье, выносливость и кровь. С первой все понятно – она расходуется, если персонаж получает урон. Вторая тратится на бег и атаку оружием и потихоньку восстанавливается со временем. А третья нужна для применения особых вампирских приёмов и пополняется, если оглушить врага, а потом куснуть его в шею. Ну или пробегающую мимо крысу выпить.

Вместе с бессмертием Джонатан получил навыки владения всем возможным оружием: дубинки, клинки, косы, деревянные колы, револьверы – выбирайте что душе угодно. А если мало, то можно прокачать магию крови: взрывающиеся под ногами противников лужи, молниеносные удары по всем вокруг, устрашающие когти и многое другое. Улучшить навыки позволяют в безопасных убежищах, раскиданных по всему городу. Там же вы найдете верстак для крафта.

Но не спешите радостно потирать руки в предвкушении: боёвка в Vampyr – это отдельная боль. Она переусложнена без видимых причин. Например, у вас есть особое умение «Теневой туман». С его помощью вы можете поместить взрывающееся облако под ногами у своих противников или, в пылу битвы, у себя, чтобы зацепило всех нападающих. И я привыкла начинать драку именно с этого приёма. Подбираюсь к противникам, навожусь на одного так, чтобы высветилась его «карточка» с информацией, а затем кидаю лужу под ноги... себе. Потому что я не выделила врага с помощью кнопки Ctrl! Да, я навелась на него, да, его профиль отразился на экране, но фактически я не взяла его в прицел, потому что для этого нужно *ещё одно действие*, и в итоге атака ушла в пустоту.

Кроме того, если в драке вы возьмёте одного из соперников в прицел, а нападать на вас будут двое, трое, четверо упырей, то главный герой будет крутиться между ними. И *добить* кого-нибудь очень сложно!

А ещё у персонажа постоянно, особенно на начальных уровнях, заканчивается выносливость, поэтому приходится убирать оружие ближнего боя и бить чем-нибудь другим. Как, у вас нет ничего подходящего? Ну, тогда остаётся только уворачиваться. Правда, толкового увёртывания в игре нет. Вы просто нервно елозите по экрану в робкой надежде дотянуть до того момента, когда шкала восстановится и вы сможете атаковать.

ЭТО ЧЕЛОВЕК или картофелина?

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОКТОР!

Но драки и сражения – это не всё. Джонатан – хирург, и, как выяснится, очень известный. Даже разработал свою методику переливания крови, которая спасла жизнь многим. Так что нам придётся совершать обходы.

Каждую ночь главный герой просыпается, и ему показывают, кто, чем и где заболел, а также какой уровень благополучия теперь у того или иного района. Каждую игровую ночь приходится создавать лекарства и обходить *весь город*, чтобы вылечить каждого страждущего. Лондон – это не две улицы, поэтому на лечение каждый раз уходит куча времени. А учитывая, что на лекарства нужны еще и ресурсы, которые тоже надо найти...

Горожане – не только источник крови, они ваша головная боль. Постоянно норовят чем-нибудь заболеть или ещё как-нибудь повредиться. А если в районе будет слишком много тяжелобольных, то уровень благополучия опустится, и начнётся настоящий хаос: на улицах появятся монстры, люди станут пропадать. И тут важно понимать, что вместе с обитателями Лондона *исчезнут и их задания*. Если вы вдруг решите быть хорошим кровопийцей, который не трогает невинных и только бегает туда-сюда по их поручениям, то квесты вам

КАЖДАЯ жёлтая звездочка – это болезнь. И чем их больше, тем тяжелее заболевание

очень пригодятся, ведь это один из немногих бескровных способов получить приличную порцию опыта.

Впрочем, возможно, что вы и не захотите этих квестов. Наш персонаж – единственный хоть на что-то способный человек (ха!) в радиусе многих километров, поэтому приходится помогать всем подряд. У хозяина местного бара кончился алкоголь? Доктор Рид спешит на помощь! Какой-то мужик потерялся в канализации? Джонатан, ваш выход! Парень посеял мамино ожерелье? Бессмертное порождение ночи тут же начинает нарезать круги по району в поисках цацки!

И почти каждый ваш выбор и чих будет приводить к противной надписи на экране – оказывается, вы ухудшили ситуацию в этой местности! Я даже не знаю, с чем это сравнить... Просто представьте, что каждый раз в интерактивном кино вам писали бы не «Он это запомнит» или «Ваше решение

повлечет за собой последствия», а «Что бы вы ни решили – вам *ЖОПА*!».

И тут ещё много огрехов. На дворе 2018 год, а игра на ультранастройках выглядит так, что страшно не от сеттинга, а от взгляда на здешних NPC. Ну и лицевая анимация... скажем так, *оставляет желать лучшего*. Брови персонажей здесь почти не двигаются, поэтому о своих страшных проблемах жители города рассказывают с отсутствующим видом. Это сильно портит впечатление.

«Ручного» сохранения в игре нет – это сознательный шаг, заставляющий вас задумываться перед каждым кровопитием. Есть только автосейвы, и вы никогда не будете знать, как далеко вас откинет после гибели. Например, вот идёте вы выполнять задание в канализации, разрываете на части весь миллион противников, доходите до босса и гибнете от его рук. Сохранение в таком случае может воскресить вас прямо перед финальным монстром или... в самом начале канализации. А если вы умрёте в драке на городских улицах, то переместитесь вообще чёрт знает куда.

КОГДА метросексуальный доктор вонзает клыки в крысу, он удивляется своему поведению. Даже на сотый раз...

Одно хорошо – при загрузке автосохранения коробки и сундуки, которые вы открыли, не нужно повторно активировать, оживут только враги. Эх, лучше бы наоборот было!

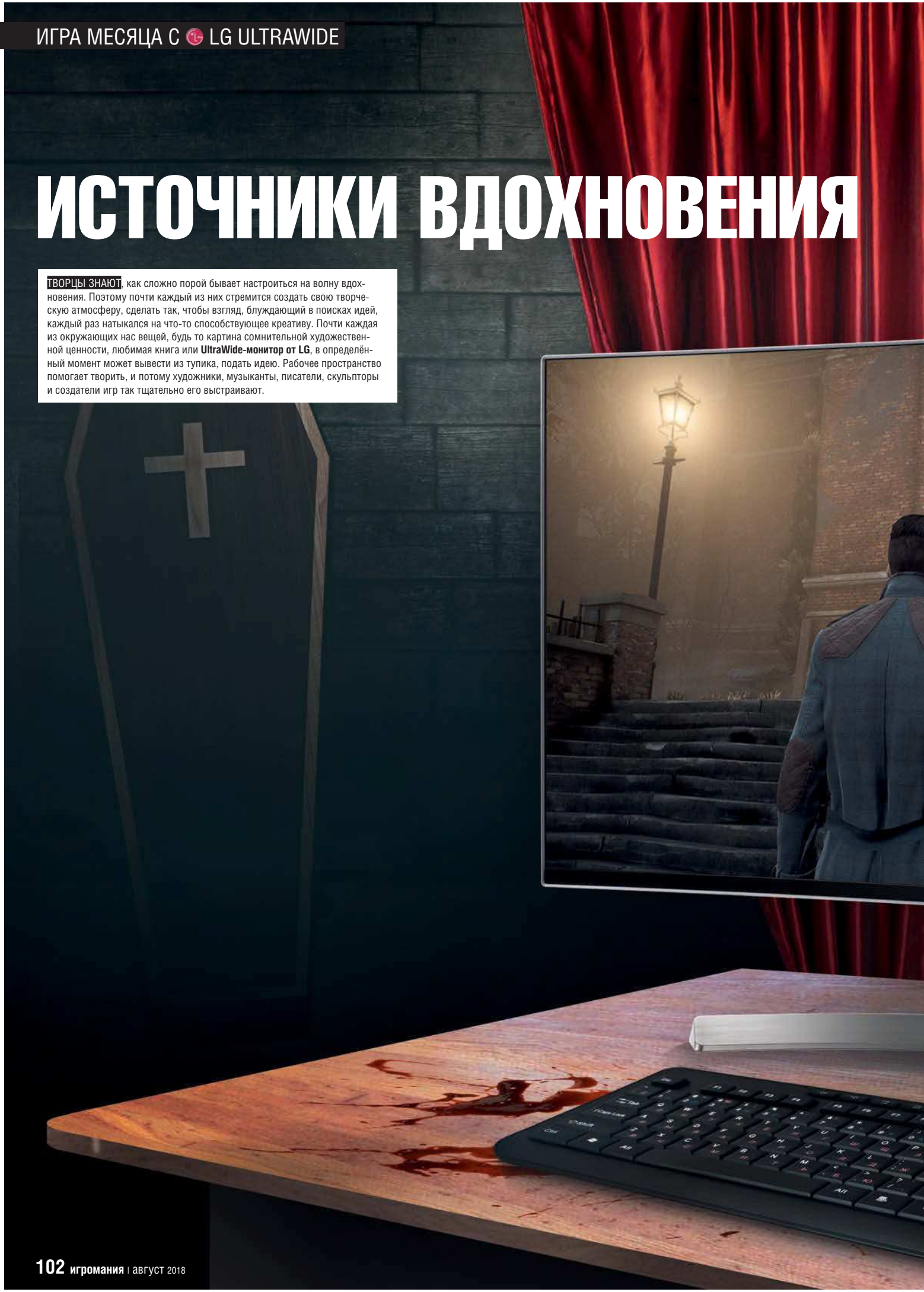
■■■

Я могла бы говорить про Vampyr ещё долго: о том, как игра хочет, чтобы вы шли по намеченному разработчиками пути и не сворачивали, как вас наказывают за тягу к исследованию мира, как странно изгибается сюжетная тропка. Но на самом деле это всё становится неважным, когда вы наконец в полной мере осознаете, что перед вами четыре скопления NPC, выдающих простенькие задания, а между ними – серые улицы, на которых всегда в одном и том же месте появляются одни и те же противники.

И так всю игру. Концептуально не меняется ничего, только враги крепнут. Убивай, чтобы звереть, и иди вперед, подгоняемый сомнительной мотивацией. ■

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

ТВОРЦЫ ЗНАЮТ, как сложно порой бывает настроиться на волну вдохновения. Поэтому почти каждый из них стремится создать свою творческую атмосферу, сделать так, чтобы взгляд, блуждающий в поисках идей, каждый раз натыкался на что-то способствующее креативу. Почти каждая из окружающих нас вещей, будь то картина сомнительной художественной ценности, любимая книга или **UltraWide-монитор от LG**, в определённый момент может вывести из тупика, подать идею. Рабочее пространство помогает творить, и потому художники, музыканты, писатели, скульпторы и создатели игр так тщательно его выстраивают.



LG
DELUX
Bram Stoker
DRACULA

VAMPYR

КОЛЛЕКЦИЯ УКУСОВ

АННА БРАСЛАВЕЦ

Нестерпимой жажды, вынуждающей бросаться на первого же встречного, в Vampyr нет: сюжетно она существует, но геймплей не заставляет вас постоянно поить героя кровушкой – используя определённые тактики, можно даже пройти большую часть игры «впроголодь». Впрочем, с кровью приключения окажутся намного проще... и куда веселее!

Разбираемся, в кого и под каким углом лучше вонзать клыки в охваченном эпидемией испанки Лондоне.

БДИТЕЛЬНОСТЬ С LG ULTRAWIDE

Пока в Лондоне бушует эпидемия, на улицах можно рассчитывать только на себя: в каждой второй подворотне затаился враг. Зоркость и скорость реакции для вампира и не только – первостепенные качества, от которых напрямую зависит выживание!

С монитором LG UltraWide бродить по тёмным переулкам станет чуть-чуть безопаснее: широкий угол обзора позволит Джонатану Риду раньше замечать противника, быстрее отыскивать обходные пути и реже попадаться в ловушки.

Если здоровье и выносливость на исходе, выручить способна даже парочка крыс, которых не так-то просто заметить на затянутых смогом улицах. Соотношение сторон 21:9 поможет не только вовремя углядеть желанную добычу боковым зрением, но и глубже проникнуться мрачной атмосферой Vampyr: с LG UltraWide туманные лондонские пейзажи станут панорамными.

ЖИВЫЕ СЕРДЦА

ЛЮБОЕ живое существо в игре можно выпить досуха, но только крысы не будут сопротивляться, а потому они самая лёгкая добыча. Правда, Джонатан с самого первого нападения на зверушку даст вам понять, что хвостатые переносчицы заразы ему не очень симпатичны, да и чтобы заполнить полоску насыщения кровью, стрескать их надо порядком. Так что если вы не хотите проходить Vampyr путём законченного пацифиста, проще отправиться на поиски кого-нибудь покрупнее.

ОДНИ из самых многочисленных противников в ночном Лондоне – скали, отвергнутые и брошенные низшие вампиры. Как правило, они почти безумны и ведомы только яростью и голодом. Уродливые гниющие существа обычно прячутся в подворотнях, где пожирают трупы незадачливых горожан.

СКАЛИ часто носят на глазах грязную повязку и ничего не видят, но это не мешает им ловко прыгать на героя и присасываться к шее, лишая возможности двигаться и сопротивляться. Вдобавок существуют «продвинутые» скали: некоторые из них выучили дополнительные приёмчики вроде телепортации, так что будьте осторожны.

ВТОРАЯ головная боль доктора Рида – стражи Привена, фанатичные охотники на вампиров. С неприятного знакомства с ними стартует история Джонатана, и они же всю игру патрулируют улицы в поисках кровососов. В арсенале стражей – огнестрельное и холодное оружие, религиозные символы и, разумеется, огонь.

ОБЫЧНО охотники кучкуются по три-четыре человека с разной специализацией: стрелки, рукопашники, тяжеловесы и т. д. Завидев героя издалека, они не станут нападать сразу, а криком предупредят, что от них лучше держаться подальше. Но если к ним всё-таки приблизиться (что, учитывая дизайн локаций, приходится делать регулярно), фанатики тут же бросятся в бой, признав в Риде монстра.

ИНОГДА во время сюжетных и побочных квестов придётся встречаться с боссами. Вы их сразу узнаете: полоска здоровья противника растянется на весь экран, а бой с одним-единственным врагом не выйдет закончить парой укусов.

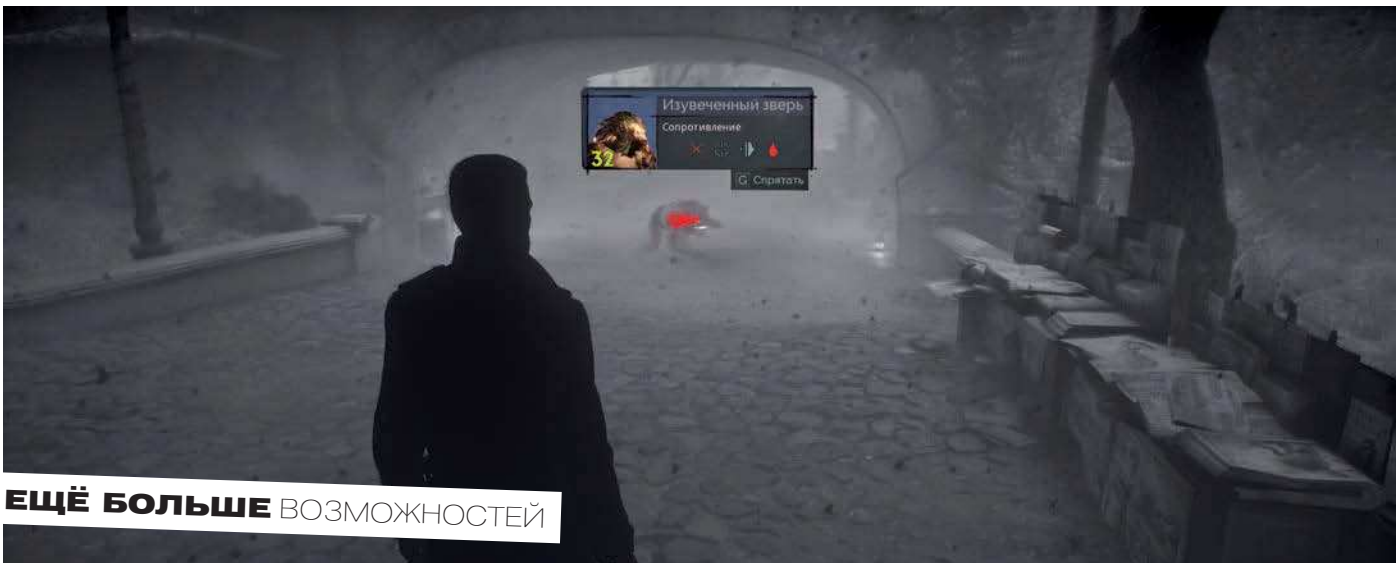
Такие соперники нужны не только для проверки боевых навыков игрока, но и для обучения. Старайтесь запоминать, чем и как вас атакуют боссы, ведь чаще всего встреча с ними – это просто знакомство с новым типом противников. Одолев очередную жуткую тварь, вы, скорее всего, уже через полчаса встретитесь с её более слабыми версиями.

ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ

У ПЕРСОНАЖА три важные шкалы, за которыми нужно следить: здоровье, выносливость и уровень крови. Если первая зелёная полоска иссякнет, вы умрёте, а огонь и прочие неприятные вампирам вещи вдобавок сокращают максимальную длину лайфбара. Хотите подлечиться? Используйте соответствующую сыворотку или особое умение «Аутофагия».

С ВЫНОСЛИВОСТЬЮ немного сложнее: она расходуется на бег и на каждый удар оружием ближнего боя, но зато восстанавливается сама собой. Ну а кровь нужна, чтобы использовать тёмные заклинания и проводить особые атаки: пронзать копьями, рвать когтями, взрывать туманные лужи, окружать себя щитом, поглощающим урон, и много чего ещё вытворять.

ПОПОЛНИТЬ запас крови можно только «в поле». Обратите внимание: в бою у врагов две шкалы – здоровье и что-то вроде выносливости. Атакуйте оружием с параметром «оглушение» или парируйте удары, дождитесь, когда устойчивость противника опустится до нуля, а затем кусайте. Или используйте орудия с «поглощением крови» – тогда, чтобы напиться, достаточно просто наносить удары.



ЕЩЁ БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ЕСТЬ ЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ повысить свои шансы в неравной борьбе с тьмой и фанатиками? Конечно! Чтобы понять, чем лучше всего пронять очередную гадину, что пытается откусить вам голову, перед дракой включите вампирское чутьё и наведитесь на противника. На его личной карточке отразятся уровень и иконки иммунитета к тому или иному типу атак. Скрещенные мечи расскажут о том, что тварь хорошо переносит ближние атаки, прицел – дальние, что-то вроде исполосованной головы – теневые, а капля – кровавую магию. Насколько хорошо враг сопротивляется конкретному типу атак, можно определить по цвету этих иконок.

ЧТОБЫ ВОССТАНАВЛИВАТЬ здоровье и выносливость, запасайтесь сыворотками: фактически это зелья, хорошо знакомые любителям RPG. К сожалению, в самом начале игры с собой разрешается носить очень мало шприцов, однако потом вместимость инвентаря, как и прочие навыки и характеристики, можно увеличить.

ПОМОЖЕТ и улучшение оружия: стоит выбирать клинки, имеющие как можно больше уровней апгрейда. Поиски материалов могут занять некоторое время, но дело того стоит: в первом же бою с улучшенным оружием вы почувствуете, что старания окупились.

ЧТО ЗНАЧИТ БЫТЬ КРОВОПИЙЦЕЙ?

АННА БРАСЛАВЕЦ

На дворе 1918 год. Вы вампир и известный хирург – Джонатан Рид. За окном Лондон, измученный «испанкой» и войной. Вас гложет чувство вины, а желание помочь другим вечно подталкивает вперёд. Сегодня мы разберёмся, как наши действия могут повлиять на развитие ситуации в Лондоне.

ВЫБИРАЕМ С LG ULTRAWIDE

Быть вампиром нелегко, а быть таковым в Vampyr и того труднее! Прогулки по ночному Лондону проходят в напряжении: не притаился ли где поблизости страшный монстр? Не упускаю ли я какую-нибудь важную деталь биографии вон того аппетитного жителя?

С монитором LG UltraWide поводов для беспокойства будет меньше, ведь широкий угол обзора делает прогулки Джонатана Рида комфортнее: уже можно не переживать, что упускаешь из виду потенциальную жертву или улику. Ведь с одного взгляда видно так много! Ну а когда мы уже узнали достаточно, выбор делать куда приятнее.

Иногда бывает чертовски обидно не заметить какую-нибудь газетёнку или приоткрытую ставню, ведь чем больше мы знаем о жертве, тем больше получим опыта за её осушение – или удовольствия от того, что сохранили ей жизнь. Соотношение сторон 21:9 способствует лучшему погружению в мрачную атмосферу, а это главное, ради чего стоит играть в Vampyr! С LG UltraWide ваши шансы заметить что-либо достойное внимания возрастают, а лондонские подворотни, хоть и не становятся уютнее, чуть охотнее раскрывают свои секреты.

ДОБЫЧА ИЛИ ДРУГ

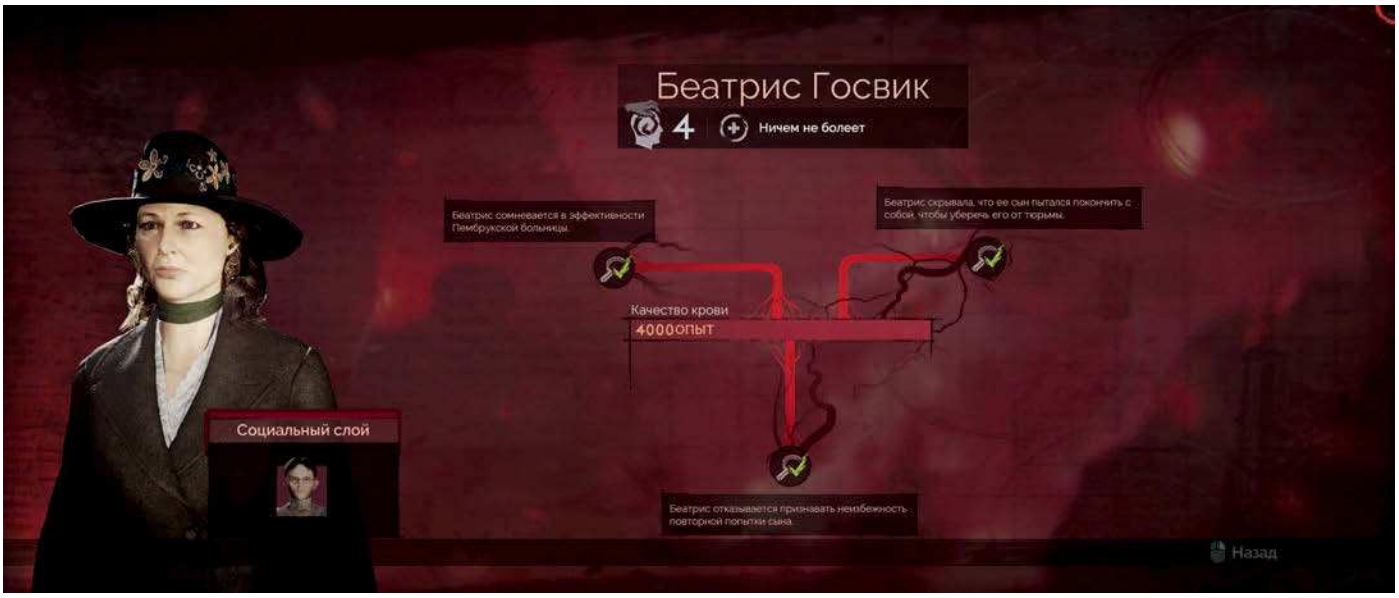
ЛЮБОЙ персонаж в игре – это носитель крови, проблем, которые эту кровь портят, и прорвы опыта. И по поводу каждого человека вам нужно принять решение: убивать или не убивать. В первом случае вы получите очки, позволяющие прокачать умения и окрепнуть, а во втором... возможно, моральное удовлетворение от собственного гуманизма.

ЧЕМ БОЛЬШЕ вы знаете о том или ином горожанине, тем больше полезной и вкусной крови он вам отдаст, но тем сложнее сделать судьбоносный выбор. Пока перед вами просто выжившая из ума старуха, что принимает вас то за своего пропавшего сына, то за другого врача, то черт пойми за кого, ее жизнь вас мало заботит. Но когда вы узнаете, что сын бедняжки не вернётся к престарелой матери, потому что погиб, а сама она отдаёт последние деньги улыбчивому шарлатану, все станет уже не так однозначно.

НО, ЧТО БЫ ВЫ В ИТОГЕ ни решили, всегда придется думать о том, что именно от вас зависит благосостояние лондонцев. Даже истребление распоследних подонков общества может привести к появлению в зараженном городе страшных чудовищ и прочих проблем. Да и концовка вашей истории сильно зависит от количества выпитых вами горожан.

ГОРОД, КОТОРЫЙ НЕ СПИТ

СТОИТ ВЫЙТИ на улицы, и вы заметите, что почти никто из жителей не улыбается, каждого мучают свои тягостные мысли. И вам предстоит узнать какие. Чтобы докопаться до сути, нужно всего лишь активировать вампирское чутье. Если увидите на сером фоне живое сердце, бьющееся иначе, чем прочие, просто последуйте за его взволнованным обладателем.



КОГДА персонаж будет уверен, что теперь-то за ним точно никто не наблюдает, недалеко от него появится красное свечение, активировав которое вы подслушаете и подсмотрите то, что не предназначалось для чужих ушей и глаз.

ПРАВДА, не стоит рассчитывать на ужасные мистические секреты. Вокруг вас просто люди со своими людскими проблемами: кто-то кого-то любит или ненавидит, кто-то хочет сбежать от своей жизни – возможно, даже на тот свет. Никаких скелетов в шкафу, разве что пара косточек.

ПОМОГИ БЛИЖНЕМУ СВОЕМУ

ТАК КАК ЖЕ БЫТЬ добрым вампиром и получать хоть какой-то опыт? Всё просто. Живые горожане отплатят вам за благие намерения тем, что выдадут задания. Опять же, сами по себе они не очень интересны: найти потерянный в драке нож или ожерелье, забрать и принести медикаменты... и всё в таком духе.

КОГДА квестовый предмет нужен нескольким NPC, каждому для своих целей, игра даст вам иллюзорный выбор. В таком случае всё на вашей совести. Например, поможете вы фанатичному молодому врачу, который собирается проводить эксперименты на людях, или прагматичному доктору-консерватору. А ведь они оба искренне хотят помочь пациенту. Правда, ничего глобального от этих решений не зависит.

ПОСКОЛЬКУ вы постоянно изменяете обстановку в городе, будьте готовы к тому, что время от времени на карте будут возникать подозрительные восклицательные знаки. Это значит либо открытие новой диалоговой ветки, либо... вы всё-таки сделали что-то не так и где-нибудь появился ужасный монстр, который обязательно захочет оторвать вам голову при первом удобном случае!

Пройти Vampyr можно множеством способов. Но основные правила просты: кусайте врагов, защищайте друзей и постарайтесь не выходить на солнце!

ЭТО БЫВАЕТ не очень приятно, поскольку, если вы обнаружите попавшего в беду на ранней стадии игры, вам придётся трудно: нападающие значительнее сильнее вас, а прокачаться доктор Рид может только во время отдыха, то есть днём. Следовательно, если вы решите раскидать очки опыта, чтобы ваши шансы в неравной борьбе слегка подросли, и поспите, а потом придете на обозначенное место снова, то увидите только труп несчастного. И все его секреты и истории сгинут вместе с ним.

МЛАДШИЙ Z370 ОТ GIGABYTE

На что способна бюджетная Gigabyte Z370 Aorus Gaming K3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z370 Express
- **Сокет:** LGA1151
- **Форм-фактор:** ATX (305 x 244 мм)
- **Оперативная память:** 4 x DDR4-4000, до 64 Гбайт
- **Слоты PCIE:** 2x PCIEx16, 4x PCIEx1
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2 NVMe, 6x SATA 6Gb/s RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** 7.1 HD (Realtek ALC1220)
- **Сеть:** 1 Гбит Ethernet (Intel I211)
- **Панель ввода/вывода:** PS/2, HDMI, DisplayPort, 4x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, USB 3.1 Type-A, RJ-45, 6x 3,5-мм джек
- **Цена на июль 2018 года:** 10 000 рублей ($160)

Вышедшие недавно бюджетные чипсеты **Intel B360** и **H310** не поражают возможностями, но, мягко говоря, удивляют немалой ценой. Порой разница между формально «доступным» B360 и полноценным **Z370** может составлять всего 1000 рублей. Что за эту тысячу можно получить? Расскажем на примере **Gigabyte Z370 Aorus Gaming K3** за 10 000 рублей.

Общий вид

Несмотря на младшую позицию, перед нами стандартная ATX с почти полным набором портов. «Почти» – потому что не хватает одного слота под видеокарту. В остальном всё «по-взрослому»: четыре порта под оперативку, два PCIe x16, четыре PCIe x1 и пара M.2 с поддержкой NVMe. Для жестких дисков и SSD есть шесть SATA, чего вполне достаточно.

Система питания, по сравнению со старшими решениями, без изысков: семь фаз на контроллере **Intersil**. Тепло с силовых ключей отводят два небольших радиатора. Южный мост охлаждает алюминиевая конструкция с подсвеченным логотипом. Им, кстати, вся лицевая иллюминация и ограничивается: под нож пошли светодиоды и у слотов DIMM, и у PCI Express. Впрочем, любителям подсветки оставили выходы на RGB-ленты, а также программу для их управления. Сохранены и коннекторы под вентиляторы. Всего их можно подключить пять штук, а управляются они программой SmartFan 5, доступной как под UEFI, так и под Windows.

Не особо пострадали и общие разъемы: есть PS/2, семь USB разных версий, LAN на чипе Intel и выход на многоканальную акустику. Не хватает только оптического S/PDIF.

В работе

Что касается рабочих моментов, то во время сборки проблем не возникло. Правда, с родным BIOS не стартовали две планки оперативки, что исправилось перепрошивкой на новую версию. В остальном нам не хватало только кнопок управления на плате да индикаторов с POST-кодами. Для контроля запуска есть только четыре красных светодиода.

Теперь о разгоне. Материнку проверили на двух процессорах – **i3-8350K** и **i7-8700K**. Сразу скажем, по настройкам младшая Aorus не отличается от старших моделей: те же **UEFI** и **EasyTune** под Windows. Не подвела и железная часть.

Core i3 взял стабильные 4,5 ГГц при напряжении 1,215 В и температуре 76°C под стресс-тестами. Цепи питания прогрелись некритично: примерно до 45–50°C. С i7 на 4,5 ГГц цепи поднялись до 65–70 градусов, что, впрочем, тоже нормально. Оперативка без вопросов завелась на родных 2400 МГц.

●●●

Вывод? Прост. Бояться младших Z370 не стоит и при минимальной разнице в цене с B360 лучше отдать предпочтение старшему чипсету, возможностей у него гораздо больше.

Что же касается конкретно Gaming K3, то к ней особых вопросов нет. Для удешевления продукта вырезали по большей части «маркетинговую составляющую», вроде подсветки и кожухов радиаторов. Реально не хватает лишь USB на задней панели да третьего PCI Express x16. В остальном это неплохая материнка для сборки компьютера любого уровня. ● *Ильяс Шакиров*